

# Det Nye COMPUTER

6. årgang nr. 11  
31. oktober –  
28. november 1990  
Kr. 34,75

Uafhængigt

Commodore-magasin

Amiga Interface – Computer ACTION – Games Preview

Skildpadderne er over os:

Rapport fra Computer  
Entertainment-Show i  
England

Også i dette nummer:

Alt om ARExx, tips og tricks  
til Amiga, og test af Pro 24 –  
musikprogrammet for alle!

Spændende dansk  
software på vej



5 708890 000302





Golden Image er en ny stærk serie Amiga produkter af højeste kvalitet. De lagerføres af Danmarks mest populære Amiga forhandler, Alcotini, som også påtager sig 1 års garanti på eget værksted. Også priserne er yderst konkurrencedygtige, check selv...

# GOLDENIMAGE®

Master 3A-1D

Senator 3A

Master 5A

## DISKDREV:

I hele Golden Image serien benyttes udelukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap.

### SENATOR 3A

3.5" externt

### MASTER 3A-1D

Som Senator med track display.

### MASTER 5A

5.25" externt. 100% kompatibel, med egen strømforsyning.

### A2000 INTERN

Med dansk vejledning.

**999,-**

**1199,-**

**1499,-**

**999,-**

## RAM:

### RC-500

512 K til A500, med ur og afbryder. Dansk manual.

### RC-2000

8 Mb RAM kort til A2000. virkelig topkvalitet. Incl. 2 Mb. Benytter almindelige 1 Mbit chips.

Ekstra 16 RAM kredse (2Mb) til RC-2000

**899,-**

**2999,-**

**1599,-**

## MUS:

Topkvalitet med microswitche på tasterne. Holder i mange år... Disse mus blev kåret som de bedste i COMputer's store test!

### GI-500

Opto-mekanisk med lette knapper. Incl. musematte

**399,-**

### GI-1000

Optisk mus, dvs. uden bevægelige dele, der slides. Den mest holdbare af alle. Incl. musematte.

**599,-**



## AMIGA FREEZERE:

ACTION REPLAY. DK manual ..... **1199,-**  
NORDIC POWER A500 ..... **1199,-**  
NORDIC POWER A2000 ..... **1199,-**



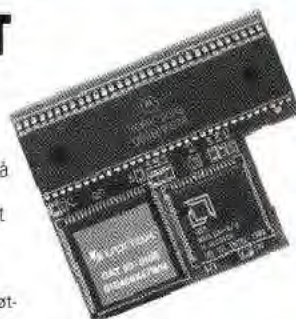
## MODEM: Komplet med software, kabler m.m.

TRANS MODEM 1200 ..... **1092,-**  
TRANS MODEM 2400 ..... **1580,-**  
DESIGNER 9600 Baud, NYHED ..... **6299,-**  
POCKET 2400, NYHED ..... **1899,-**

## AT-KORT A500

Vortex AT kortet gør din Amiga 500 til en vaskægte 80286 PC'er. På kortet, som bygges ind i Amigaen, sidder en 16 bit 8Mhz 80286 processor. Amigaens floppydiske, harddiske, mus, lyd, ur, seriel og parallel understøttes fra DOS. Grafikken er Super CGA eller Hercules.

Ring for yderligere oplysninger.



**PRIS KUN..... 3599,-**



# HARDDISKE

## AMIGA 2000:

GVP 40 Mb/11 ms Quantum SCSI II ..... 6999,-

GVP 85 Mb/28 ms SCSI II ..... 7999,-

Ovennævnte hardcards har plads til 2 Mb Ram. 8 Mb version fås for 400,- ekstra.

Optisk 600 Mb, slet og skrivbar ..... 48679,-

## AMIGA 500:

Commodore A590,

20 Mb. 2 Mb opt. .... 4299,-

Vortex 30 Mb. 4 Mb opt. .... 5799,-

Vortex 40 Mb. 4 Mb opt. .... 6399,-

Vortex 60 Mb. 4 Mb opt. .... 7999,-

Vi fører også hele GVP serien.

Simm RAM til GVP/Vortex, 2 Mbyte ..... 1999,-

**PRISFALD**  
Gælder kun så længe lager haves

# AMIGA 500 INDBYGNINGSKASSER

## View Center

Gør det muligt at placere  
monitoren ovenpå  
Amigaen. Giver Amigaen  
et flot look.

**449,-**

## Control Center

Plads til drev og andet  
udstyr under monitoren.  
Joysticks porte ført frem.

**749,-**

## Top Section

Udbyg Control eller View  
Center med endnu en  
top.

**399,-**



**NYHED**

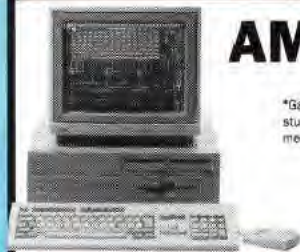
**AMIGA 2000** incl. 1084  
farvemonitor  
**10.300,-\***

\*Gælder kun til  
studerende/lærere  
med gyldigt studieort.

**AMIGA 500** 3999,-

**Phillips 8833-II** **2699,-**

**NYHED**



## BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



**COMPU CENTER**  
Nørre Allé 55 8000 Århus C.  
Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)

**Commodore**  
Autoriseret  
Amiga 3000  
FORHANDLER

# 3.5" DISKETTER

Den kendte kvalitet  
med 5 års garanti.  
I 10 stk. papbox  
med labels.

**5<sup>99</sup>**

## AMIGA SOFTWARE:

### TEKSTBEHANDLING

Interword ..... 899,-  
Kindwords 2.0 ..... 699,-  
Vizawrite 2.02 DK ..... 899,-  
Cygnos ED Prof. 2 ..... 1055,-  
WordPerfect 4.1 ..... 1999,-

### GRAFIK & ANIMATION

Deluxe Paint III ..... 899,-  
DK Manual til DPaint III ..... 299,-  
DigiPaint 3 ..... 999,-  
Piximate ..... 999,-  
My Paint, nemt tegneprog. .... 499,-  
Sculpt Animate 4D. Jr. .... 1723,-  
Sculpt Animate 4D ..... 5999,-  
Walt Disney Animation ..... 1899,-

### VIDEO

TV Show 2.0 ..... 1499,-  
TV Text Prof. .... 1899,-  
Deluxe Video III ..... 999,-  
Pro Video Plus ..... 3899,-  
TV Graphics (Baggrund) ..... 599,-

### DATABASER

Superbase DK ..... 599,-  
Superbase 2 ..... 1299,-  
Superbase 3 ..... 3599,-  
dBase V5.2 ..... 2749,-

### REGNEARK

Haicalc ..... 399,-  
InterSpread ..... 899,-  
SuperPlan ..... 1399,-

### SPROG & UTILITY

A/C Basic compiler ..... 1999,-  
Lattice C. nyeste version ..... 2399,-  
Lattice C++ ..... 4999,-  
Amos. The creator ..... 699,-  
Diskmaster ..... 499,-  
Quarterback V4.0 ..... 699,-  
A-MAX Emulator ..... 1799,-  
A-MAX Emulator m ROM ..... 3999,-

### MIDI & SAMPLING

InterSound ..... 899,-  
Bars & Pipes ..... 2699,-  
Deluxe Music Constr. set ..... 799,-  
Dynamic drums ..... 699,-

### NYE SPIL

Dragons Strike ..... 299,-  
The Gold of Aztecs ..... 299,-  
The Spy who loves me ..... 299,-  
Final Countdown ..... 299,-  
Larry III ..... 549,-  
F-19 Still Fire. **NYHED** ..... RING  
Pirates ..... 299,-  
Kings Quest IV ..... 399,-

Ring efter vort nye  
**AMIGA KATALOG (Efterår 90)**  
Gratis, med over 220 varenumre!

Bestil på tlf. 86 22 06 11  
eller på fax: 86 22 06 55

Vi har Danmarks hurtigste levering!

**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11  
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms



# ABSOLUT AMIGA!



## AMIGA 2000



AMIGA 2000 .....\*) 10300,-

## TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV.....*)	1195,-
XT-KIT.....*)	3599,-
AT-KIT.....*)	6649,-
20 MB HARDDISK.....*)	4257,-
40 MB HARDDISK.....*)	6095,-
20 MB XT-HARDDISK.....*)	3630,-
2 MB RAM-KORT.....*)	4087,-

## JOYSTICKS

THE ARCADE.....	260,-
THE ARCADE TURBO.....	340,-
THE BOSS.....	199,-
RED BALL.....	329,-
SUPER THREE WAY.....	395,-
TERMINATOR.....	199,-
THE CRUISER AUTOFIRE.....	275,-
SUPER PRO AUTOFIRE.....	295,-
DESIGNER JOYSTICK.....	175,-

## HARDDISKE

COMMODORE A590



COMMODORE A590 20MB .....	4995,-
C&G 20 MB HARDDISK.....	3995,-

## NYT AMIGA 3000 SPECIAL CENTER

Betafon har åbnet et helt nyt special center for Commodores nye flagsskib Amiga 3000.

Vi står naturligvis til din disposition hvis du har spørgsmål eller ønsker brochurermateriale. RING 31 31 02 73 - og spørg efter Creativ Center.

Eller kik ind allerede idag og få en omfattende demonstration af Commodores ny kraftfulde Multi Media Maskine.

**BETAFON**  
*Creative Center*

Istedgade 110 • 1650 København V  
Tlf. 31 31 02 73 • Fax 31 24 19 50



## STARTER KIT

AMIGA STARTER KIT .....	4995,-
-------------------------	--------

## DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR .....	295,-
MUSSEMÅTTER.....	98,-
MOUSEMASTER	
JOYSTICK/MUS OMSKIFTER..	395,-
A10 SERIEHØTALERE TIL	
ALLE AMIGA MODELLERE.....	385,-
VIDEON 2.0.....	3295,-
RAM UDV. MED UR,	
BATTERI OG AFBRYDER.....	895,-
DATTEL SOUND SAMPLER.....	1495,-
NAKSHA AMIGA MUS.....	548,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER..	795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER	849,-
PRO SOUND DESIGNER.....	1285,-
GENIUS HÅNDSKANNER	
A500/2000 .....	2995,-
Støvlåg til A500 .....	150,-
DISKETTEBOX 3,5 80 STK .....	110,-
DISKETTEBOX 5,25 100 STK. .	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.....	995,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.....	150,-
DISKETTE LABELS 500 STK	
ENDELØS TIL PRINTER .....	150,-

DATTEL MIDI INTERFACE.....	595,-
KICKSTART OMSKIFTER.....	295,-
MODEM EXTERN 1600 B.....	1695,-
MODEM EXTERN 2400 B.....	2295,-

## BRUGERPRO- GRAMMER

INTERWORD .....	895,-
INTERSOUND.....	895,-
INTERASM.....	895,-
INTERSPREAD.....	895,-
WORDPERFECT 4.1 .....	1995,-
PROFESSIONEL PAGE 1.3 ...	2495,-
PROFESSIONEL DRAW 2.0 ..	1165,-
SUPERBASE PERSONAL DK..	995,-
AMIGA BUDGET .....	595,-
AMIGA TIPS.....	995,-
AMIGA LOTTO.....	695,-

## POSTORDRE

Vores telefon svarer hele døgnet  
Alle priser er inkl. moms

**BETAFON**

Istedgade 79 • 1650 København V  
Tlf. 31 31 02 73 • Fax 31 24 19 50







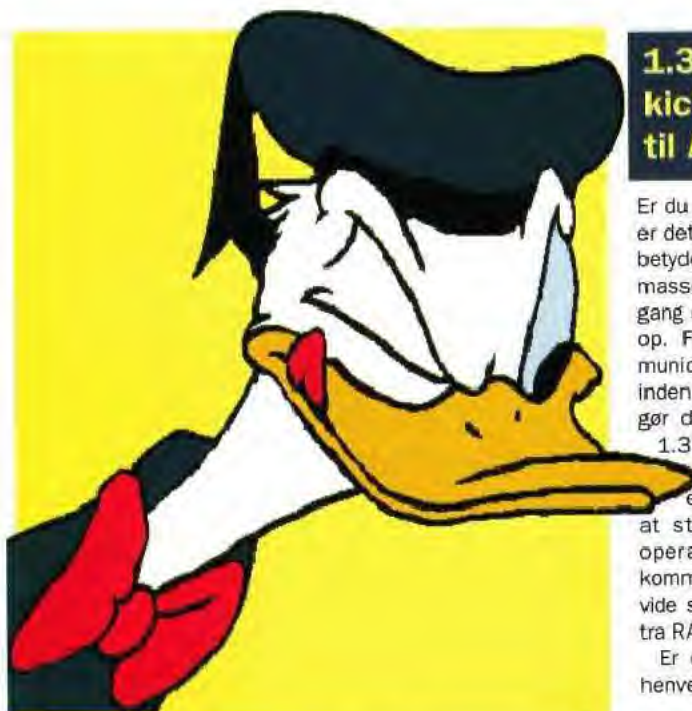
## 6 MB intern A500 RAM ekspansion

Inden længe vil du kunne købe en intern 6 Megabyte RAM-udvidelse til din A500, der vil blive kaldet AdRAM 540. Det er firmaet ICD Incorporated, der har lavet udvidelsen, der består af 2 moduler.

Det første modul hedder slet og ret AdRAM 540, og det tillader en RAM-udvidelse på op til 4 Megabytes. AdRAM modulet er lavet til Amigaens ekspansionsport, og det kan købes med eller uden RAM-chips. Desuden er det muligt at sætte 512K ekstra chip RAM, hvis du vel og mærket har en Super Agnus chip siddende i din computer.

Det andet modul hedder AdRAM 540D, og når det sættes ind i AdRAM 540, får du 2 MB ekstra RAM, det vil sige ialt 6 MB.

Et AdRAM 540 uden ekstra RAM-chips forventes at koste omkring 160 engelske pund. Og en anden mulighed er AdRAM 540D med 2 MB RAM påsat, der koster omkring 280 pund.



## Walt Disney's tegnestue på din Amiga

Med udgivelsen af programmet Disney Presents...The Animation Studio, har Walt Disney forsøgt at kombinere sine erfaringer inden for tegnefilm, med emnet computeranimation. Resultatet er et animationsprogram, der er avanceret nok for den professionelle bruger,

men samtidigt nemt og brugervenligt i anvendelse.

Walt Disney har naturligvis været hengivne over for den traditionelle papir-og-blyant animation, som deres animationsprogram er bygget op omkring.

Udgivelsesdato i Danmark er endnu ukendt.



## 1.3 og 2.0 Kickstart ROM til A1000

Er du ejer af en Amiga 1000 er det ikke nødvendigvis ensbetydende med en hel masse disk-swapping, hver gang du starter din computer op. Firmaet Comspec Communications lancerer nemlig inden længe ARM 1000, der gør det muligt at sætte en 1.3 og en 2.0 Kickstart ROM i maskinen. Det er dernæst en smal sag at starte op under begge operativsystemer, og dertil kommer at du også kan udvide systemet med 256K ekstra RAM.

Er du interesseret kan du henvende dig hos:

Comspec  
74 Wingold Ave  
Toronto  
Ontario M6B 1P5  
Tlf: 416 785-3553  
Fax: 416 785-3668

## Ink-jet printer til lavpris

BMP i Skævinge har nu en ægte Ink-jet printer, der passer til både Amiga og C64/128. En Ink-jet printer er en mellemting af en 24-nåls- og en laserprinter, og skriver med op til 160 tegn i sekundet. Udprintninger med Commodore MPS1270, som den hedder, er meget lydløs, og kvaliteten er helt i top. Det bedste ved det hele er dog prisen, der er fastlagt til kun kr. 2495,-. Normalt koster en sådan karl omkring 10.000,-.

Giv BMP et kald på tlf: 42 288 255



## CDTV i under- visningen

Allerede inden Commodores CD-baserede Amiga står på hylderne i butikkerne, går der rygter om dens anvendelsesmuligheder. Ifølge et af de seneste forlydender, er man i England i fuld gang med at udvikle et CD-baseret undervisningssystem, der skal lære engelske elever i Derby japansk. Undervisningssystemet er lavet fordi det Japanske firma Toyota inden længe bygger en bilfabrik, til den nette sum af 700 millioner pund. Med forestående japanske indvandring i Derby, skulle man ellers formode, at det var mest formålstjenligt at lære japanerne engelsk.

Når undervisningssystemet i japansk engang er færdigt, forventes det at blive overført til andre undervisningsområder. Det ser således ud til at Commodores CDTV godt kan gå hen og blive et stærkt kort at have på hånden når skolerne i fremtiden køber EDB udstyr.

## AmiTech er dansk

Alcotini's egen udviklingsafdeling har fået et selvstændigt navn, AmiTech, og er samtidigt blevet et A/S. AmiTech A/S har bl.a. Ram-udvidelser, Kickstart-omstiftere, bootselektorer og meget mere på sin samvittighed, og der forskes hele tiden i nye produkter.

Rart at vide, at Danmark også kan være med, når det gælder hardware til Amiga.

Alcotini, tlf: 86 22 06 11

## Ny Mac-emulator

I over et år har Readysoft kunnet tilbyde en Macintosh emulator til Amigaen, så den kan komme til at køre stort set al Mac software. A-Max som den hedder, havde dog nogle problemer, der gjorde den lidt upraktisk i brug, men nu kommer den nye version, A-Max II der skulle være væsentligt forbedret. Den fås i 2 versioner til hhv.

ware på fuld Macintosh hastighed. Der er mulighed for at benytte Amigaens harddisk, parallelport, seriellport, mus og tastatur og sågar et acceleratorkort, hvis du har et sådant. Hvis du har et SCSI interface til f.eks. harddisk, kan du også tilkoble diverse Macintosh SCSI udstyr såsom scannere osv, og endelig kan A-Max II gøre brug



A500 og A2000+ og forskellen er dels at A500 versionen skal sættes i porten til ekstra diskdrev, mens A2000 versionen selvfølgelig indbygges i en slot, og dels at A2000 versionen har lidt ekstra faciliteter såsom 2 ekstra serielle porte samt kompatibilitet med Appletalk (Apples netværk) og MIDI.

A-Max II består af en kombineret hard- og softwareløsning med 128K ROM, der kan køre det meste eksisterende soft-

af al den RAM, du har i din Amiga.

I skrivende stund var A-Max II endnu ikke set i Danmark, men har du spørgsmål du ønsker besvaret, skal du bare fatte pennen og skrive til firmaet på den anden side af Atlanten:

Readysoft Inc.  
30 Wertheim Court, Unit 2  
Richmond Hill, Ontario  
Canada L4B 1B9  
Tlf: 416 731 4175  
Fax: 416 764 8867

## Ny fartrekord på Amiga

Næppe har Commodore lanceret A3000, der kan køre op til 25 MHz, før Great Valley Products (GVP) er klar med en konkurrent. Det er en tilføjelse til A3001-serien af acceleratorkort, der i den dyreste version nu kan køre 50 MHz. HALVTREDS MEGAHERTZ!

Til sammenligning er Amigaens "normale" clockfrekvens på sølle 7.44 MHz, så alene det må give en hastighedsforøgelse der vil noget. Med på kortet sidder der en matematisk coprocessor, der naturligvis også løber afsted med 50 MHz og tager sig af regnearbejdet. Ydermere har A3001 den fordel, at der efter installation stadig er 5 slots fri, mens A3000 kun har 4 og A2500 har 3. I lighed med de mindre "søskende" i serien, får du også en harddiskcontroller med i købet, der i modsætning til en harddisk controller på motherboardet, kan udnytte den ekstra hastighed i 32 bit arkitekturen.

Datacom, tlf:  
75 65 37 88





# KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



## MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet blindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvej i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr: \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

Sendes i lukket kuvert til:  
Commodore Data A/S  
Jens Juulvej 42, 8260 Viby J.



## Nyt optisk lagermedie

Firmaet Cumana lancerer her til efteråret et helt nyt optisk lagermedie, som du som Amigaejer kan gøre brug af.

Drevet anvender 5.25 tommer optiske diske, og det fungerer ved hjælp af en kombineret magnetisk-optisk teknik.

En enkelt disk kan lagre op til 594 MB data, og det har en data overførsels hastighed på 1.4 MB per sekund.

Diskstationen vejer ikke mere end 7 kg og betegnes af Cumana som det mindste skrivbare optiske drev på markedet netop nu.

Prisen på herligheden er omkring de 1400 engelske pund, så der er foreløbig ingen grund til at give dit gamle Amigadrev sparket lige med det samme.

De velbeslåede kan henvende sig hos Cumana på:

Tlf:  
009 44 0483 50 3121

## Byg din egen arkadeautomat

Gennem tiderne har vi set mange underlige ting man kunne slutte til sin computer, men Budget Boy Arcade Cabinet fra Cyber Tech Distributions i England tager helt sikkert præmien som det mest utraditionelle add-on. Det er såmænd et kabinet, der til forveksling ligner en arkadeautomat, med den lille forskel at det ikke indeholder møntboks, spil eller skærm. Det er nemlig meningen at du skal sætte din Amiga, 64'er eller lignende ind i kabinettet så du rigtig kan lade som om du står nede på grillbaren. Under hullet til skærmen er der endda et par hylder, så du kan få plads til diskdrevet og alle dine favoritspil, så der må jo være tale om den fuldstændte nydelse.

Budget Boy koster i England 99 pund, der er i overkanten af en tusse, men om den kommer til Danmark, ved vi desværre ikke.

NB: vi har ikke skrevet telefonnummeret forkert. Telefon- og faxnummeret er det sam-

## Byg din A500 om

Vi har skrevet om Checkmate's A1500 før, men da havde vi ikke en adresse, til evt. interesserede.

Det har vi nu! Men lad os lige opsummere...

Hvis du er ejer af en Amiga 500, og godt kunne tænke dig at forøge dine udvidelsesmuligheder, samt erhverve dig et løst keyboard, så skulle du tage og kikke nærmere på Checkmate's A1500. For en pris af 230 engelske pund (i England vel at mærke) får du selve A1500 enheden, som du så kan stoppe din A500 ind i. Da der er masser af plads inden i A1500 enheden, får du ikke problemer med at tilslutte ekstra udstyr så som harddisk, ramkort eller Flicker Fixer.

Hvis du er interesseret kan du henvende dig hos:



Checkmate Digital Limited  
80 Mildmay Park  
London  
N1 4PR  
Tlf: 071-923 0658  
Fax: 071-254 1655

## Ny og bedre håndscanner

Alcotini, der er eneimportør af alle GoldenImage-produkter, har nu en ny håndscanner, fra samme producent, og den har vitterlig noget nyt at byde på: Vælg mellem 100, 200, 300 eller 400 dpi, og samtidigt 64 gråtoner, hvor man normalt har måttet nøjes med 16 gråtoner. Hvis du ikke ved det, betyder det at indscannede fotografier bliver af en

meget fin kvalitet, der vil kunne bruges af de fleste semiprofessionelle.

Oven i det medfølger et professionelt scanne/redigeringsprogram, som også kan save i IFF-format.

Prisen? Kr. 2399,- inkl. moms og software.



Alcotini, tlf:  
86 22 06 11

me, så det virker jo som et stort og veletableret firma vi har med at gøre...

Cyber-Tech Distributions  
Interstate House  
40 Long Street, Dursley  
Glos. GL 11 4JB  
England  
Tlf: 0453 54 45 82  
Fax: 0453 54 45 82

## "Labyrinth" på computer

Kan du huske spørgelegen "Labyrinth" fra DR-TV? Nu har dit eget Commodoremagasin sørget for, at hele familien kan sidde derhjemme foran computerskærmen og svare på alle mulige og umulige spørgsmål, i en spændende computerudgave af den popu-

lære TV-udsendelse. Spørgsmålene er dels Kim Schumachers egne, og dels nogle helt nye, men holdt helt i den kendte stil fra fjernsynet.

Udgiveren af "Det Nye Computer", Klaus Nordfeld, siger således: "- Vi har prøvet at skabe et spændende spil, hvor hele familien kan være med, og hvor det er lige sjovt hver gang. Der er over 800 spørgsmål, så der skulle være mulighed for at kunne spille spillet igen og igen, selv efter 6 måneder. Samtidig er det VORES lille hyldest til Kim Schumacher, et fantastisk menneske, der havde den unikke evne til at bringe folk i godt humør - uanset alder."

Spillet der kommer både til C-64, Amiga og PC, ligger ude nu og kan købes hos din lokale forhandler.





## "Det Nye CoMputer" på DTP!



Dette nummer af "COMputer" er en lille revolution - 21 af bladets sider er nemlig lavet 100% på en Amiga, på rigtig Desktop Publishing-maner.

I produktionsfasen indgår

bl.a. en Amiga 3000, Commodores nye multimedia-maskine, og masser af software.

Målet er, at hele bladet bliver lavet på denne måde - og du vil i et kommende nummer kunne læse om, hvordan det egentlig kan lade sig gøre, at lave et

helt blad på DTP - fra start til slut. Kig nu i bladet, og se om du kan finde ud af, hvilke sider vi har lavet på denne nye måde... God fornøjelse!

## Priser der (ra)batter

Ikke nok med at BMP er blevet til et ApS, og flyttet til nye og større lokaler i Skævinge, men de har også produktnyheder:

Deluxe View er en ny Amiga-farvedigitizer, der koster kr. 1995,- og har mange spændende faciliteter, såsom digitalisering i alle grafik-modes, i 2 til 4096 farver af en palette på max. 16 millioner. Udover diverse andre muligheder er Deluxe View også forberedt til at arbejde med en automatisk softwarestyret RGB-splitter.

BMP's realtime s/h digitizer PRO-digitizer er sænket til sølle 1495,- så her skulle der være penge at spare.

En anden nyhed er en ny mus/joystick-omskifter, der koster kr. 298,-. Så nu behøver du ikke at sidde og "vrikke" musen ud af por-

ten, med deraf følgende slitage på musporten, hver gang du skal igang med dit yndlingsspil.

Micro-Midi er den billige udgave af MIDI-MASTER, og koster kr. 498,-. Micro-Midi byder på 1 MIDI-IN, 1 MIDI-OUT og 1 MIDI-THRU, men har ellers samme kvalitet som MIDI-MASTER, lover BMP-Data.

For kr. 398,- kan du få en mus, musemåtte og museholder - TURBO-Amiga-mouse er navnet, og hører til joystickserien af samme navn. Musen ligner lidt Commodores egen, men dette er heldigvis kun af ydre. Sprøde klikkaster, og et slidstærkt kabel gør TURBO-Amiga musen til et værdigt alternativ. Vil du høre mere om disse produkter, ring/skriv til:



BMP-Data ApS  
Industrivej 19  
3320 Skævinge



Før vi går over til selve listen, vil jeg starte med at præsentere mig selv. Fra nu af er det nemlig mig, Christian Sparrevohn i egen høje person, der holder rede på jeres stemmer frem for Søren, der måtte give op, da han ikke kunne tælle til mere end hundrede. Men jeg kan nu både den lille tabel, trække fra, ud og op, og oven i det kan jeg dele spil ud. Det kunne vi jo starte med. Så hvis du hedder:

Peter Rongsted og bor  
Rønnesvej 193  
4400 Kalundborg

får du en spillapakke tilsendt en af de nærmeste dage.

Hvorvidt det skyldes Søren's manglende regnefærdigheder, eller i bare har ændret smag ved jeg ikke, men der er i hvert fald sket store ændringer på listen siden sidst.

### AMIGA

Kick-off familien dominerer totalt, men også Microprose er rigtig godt med. Efter lang og tro tjeneste må Sim City se sig reduceret til bobler.

1. Kick Off II (NY)
2. Kick Off / Extra Time (1)
3. Stunt Car Racer (2)
4. Pirates! (NY)
5. It Came From the Desert (4)

Boblere: Shadow of the Beast, Sim City, Indy III (adv.)

### C-64

Ikke de store røkeringer, men flere og flere har åbenbart fået øje på det fremragende Zak McKracken, der er denne måneds "dark horse"

1. Stunt Car Racer (2)
2. Batman the Movie (1)
3. Zak McKracken (NY)
4. Microprose Soccer (4)
5. Untouchables (3)

Boblere: Rick Dangerous, Ghost'n Goblins, Turbo Outrun

Hvis du ikke er enig, så skynd dig at udfylde nedenstående kupon, så DIN stemme gør sig gældende næste gang.

Her er min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./By: \_\_\_\_\_

Send kuponen ind til:  
COMputer  
"Hitlisten"  
St. Kongensgade 72  
1264 København K



## CARTRIDGES TIL ENHVER SMAG – STÆRK LAKRIDS

### NORDIC POWER til Amiga 500/1000

- Det nye, flotte freezemodul
- Freezekopierer næsten alt
- Masser af muligheder for snyd i spil. Bl.a. slowdown-knap
- Effektiv maskinkodemonitor
- Snapper let lyd og billeder
- Gemmer alt som IFF
- Lækre disktools
- Slide-show-maker
- Gennemført bus



**1195,-**

### ACTION REPLAY til Amiga 500/1000

- Det gode, "gamle" freezemodul, der altid fungerer
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Hugger let lyd og billeder
- Og meget, meget mere



**1195,-**

### ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepokes
- Spritekiller, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere – køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!



**798,-**

## DISKETTER

### DISKETTER til kampagnepriser

3,5" NONAME, japanske	580
5,25" NONAME, tyske	295
Diskette opbevaringsboxe til 100 stk. 3,5"/5,25"	82,-
Diskettepriser ved 100 stk. Prisen inkluderer 5 års garanti. Leveres i 10 stks. plomberede æsker med labels.	

## BLANDEDE GODTER

Multiplayerkabel	98,-
Bootselator DFO/DF1	98,-
DATEL Midi-interface fra	498,-
Minigenlock	1995,-
TURBO AMIGA-Mus	398,-
Musemåtte rød/blå/grå	68,-
Museholder	48,-
Museforlænger 3 meter	98,-
Joystickforlænger 3 meter	98,-
Støvlag til AMIGA 500	98,-
Synchro Express II TILBUD	495,-
COPY 2000 til C-64/128	148,-
A590 harddisk	4275,-

## A500 RAMUDVIDELSER

– FÅ FLERE RAM-kugler

### POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdshukommelsen.
- Meget lille og handy udgave.
- Med aftagelig afbryder.



FLØT KVALITET

Uden ur **kr. 795,-** Med ur **kr. 895,-**

### MaxiMem 2 MB

NU MED 1 MB CHIPMEN

Den nye 2 MB RAM-udvidelse til A500, der blot sættes i stikket i bunden af computeren. Du kan starte med 512 kb og siden udvide i trin à 512 kb.

**TRIN 1:** Ved 512 kb er ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

**TRIN 2:** Ved 1 Mb monteres GARY-adaptor og 4 RAM-kredse.

**TRIN 3:** Ved 1,5 Mb monteres yderligere 4 RAM-kredse.

**TRIN 4:** Ved 1,8 Mb monteres igen 4 RAM-kredse.

Ønskes 2 Mb monteres også CPU-adaptor.

CPU-adaptor og BIG FAT AGNUS i computeren er ved alle TRIN en forudsætning for 1 Mb CHIPMEN.

**Maximen med 512 kb Gary-adaptor** **kr. 1195,-**  
**CPU-adaptor** **kr. 348,-**  
**4 RAM kredse (512kb)** **kr. 398,-**  
**Rabat gives ved samlet køb!**

## SMARTSOUND Stereoamplifier UDEN KNAS

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplere op til 100 kHz).
- Gør lydene på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

### SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,-. SÅDAN.

Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**



## AMIGA VIDEO DIGITIZERE

### PRO-Digitizer

- En rigtig frame-grabber til Amiga'en og din hjemmevideo
- Snapper direkte et billede fra en kørende video eller kamera
- Digitaliserer realtime i s/h med 42 billeder/min.
- Billederne kan gemmes som IFF og viderebehandles i f.eks. Deluxe Paint.

Incl. netadapter og software

**TILBUD kr. 1495,-**



### DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassens flotteste billeder.

- Digitaliserer i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interface.
- Digitaliserer i 4096 farver af en palet på 16 millioner.
- Problemløst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedste sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra færvækkere eller alm. videobåndoptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.

INTRODUKTIONSTILBUD

**kr. 1995,-**



## TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

### PRINT KULØRTE BOLCHER

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange lændes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.

Commodore MPS1550C **kr. 2595,-**

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirér gratis skriftprøve!



### – kan du printe en Dajm uden at knase?

#### REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga, PC og C-64/128.
- Skriver utroligt flot – en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skrives printerne smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution.

Commodore MPS1270 kun **2495,-**

Prisen inkluderer kabel og alt nødvendigt for at starte.

– Rekvirér gratis skriftprøve!



## TURBO 3,5" diskdrev

Lækkert lydløst drev med alle luksus-features, se bare her:

- Metalkabinat
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvknap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille

Prisen er kun

**995,-**

Kan også få internt til A2000/500

**975,-**



## POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordreteléfono 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os – vi er autoriseret medlem af de Forenede Kvalitetsudbydere.

**BMP-DATA**

Industrivej 19 42 28 87 00 FAX: 42 288 255  
3320 Skævinge Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	KR. NAVN:
STK.	KR. GADENR.:
STK.	KR. POSTNR.:
STK.	KR. BY:
STK.	KR. TLF. NR.:

**BETALING**  
☒ Check vedlagt + porto kr. 20,-  
☐ Pk. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)  
 (ALT tillægges kr. 45,-)

**FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT:**  
☐ AMIGA KATALOG  
☐ C-64 KATALOG  
☐ INK-JET-printer MPS1270.

**SKRIFTPRØVE PÅ**  
☐ FARVEPRINTER MPS1550C.  
☐ INK-JET-printer MPS1270.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – Ring!  
 Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1-års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.



# Compu daginsti

**K**l. er 11:40 og skoleklokken ringer til frihed og leg. På den tilstødende skolefritidsordning går der kun få øjeblikke til børnene strømmer ind ad hoveddøren, og som noget af det første spørger: "Er computeren ledig? Hvem står øverst på listen?"

Det er hovedsagelig nogle fra den faste stab af computereelskere (freaks) - mest drenge i alderen 7-10 år - men også mange piger og i øvrigt helt små på 5-6 år, som står på *listen*.

I en daginstitution med 120 børn er to 64'ere lige lidt nok, så *listen*, som er ventelisten til computerene, er ofte på op til 30-40 børn, som vil have en "tur".

En "tur" vil sige frit slag for to personer til at spille et eller flere spil i en time. På en daginstitution er det ofte millimeterretfærdigheden der får hverdagen til at fungere gnidningsløst!

Der kan således gå op til

**Anskaffelsen af en Commodore 64 til et fritids-hjem var en klar succes fra starten - for både børn og voksne.**

**Af afdelingsleder  
Bjørn Herold Olsen**

en måned, inden man kommer til, hvilket er meget utilfredsstillende, når nu appetitten er umættelig. Tænk på, hvor mange timer dagligt, enhver kan bruge på sin private hjemmecomputer.

Ofte står der 6 til 10 børn og kigger på, giver gode råd eller råber som op-hidsede fodboldstilskuere.

sm børn? Som pædagog er det et interessant emne, som vi dårligt nok har fået taget hul på. det er sikkert, at kabel-TV, video og hjemmecomputere ikke alene er kommet for at blive, men i de næste år vil ekspandere betydeligt. Det bliver en del af alles hverdag ikke mindst

i hjemmene og dermed de rammer, børnene vokser i.

Pædagogerne har ikke alene over for kommunens folk, men også over for forældre måttet redegøre for - eller rettere retfærdiggøre - indførslen af computeren i daginstitutionen. TV, video, båndoptager og gramfon er accepteret! Men hvorfor nu computer? Er det ikke bare en passiv og ukreativ beskæftigelse?

Mellem kl. 15 og kl. 17 sker ofte, at forældre, som kommer for at hente deres børn, har de største problemer med at få halet Stine eller Søren væk fra computeren for at slå følge hjemad. "Har du nu siddet foran den skærm igen, du får jo helt firkantede øjne! Hvad med om du kunne løsrive dig et øjeblik?"

Jamen, det er jo rigtigt. Pludseligt er der gået et par timer foran skærmen, og børnenes øjne er blanke og kinderne blussende. dette sker ikke i tilnærmelsesvis samme grad over skak, Kala-ha, Afrikas Stjerne eller de mange andre spil, vi har.

Børnene er tryllebundne!

Vi har måttet ty til follede regler som "computeren virker ikke i godt vejr" eller "computeren holder ferie" for at få børnene væk fænomenet.

## Den søde kløe

Hvad er det, der gør computeren så fascinerende selv for



Efter skoletid flokkes børnene omkring daginstitutionens enlige 64'er, der bliver skuepladsen for blod, sved og tårer, indtil de skal hjem igen.

## En arbejdsmaskine

Computeren blev købt til kontoret. Her fungerer den lille 64'er troligt på 3. år som sekretær til regneskab-sføring opsat på et regneark (office II), til tekstbehandling



# Interen i tution!



Børnene skriver sig på en "venteliste", og får så en time foran computeren, som man kan bruge som man vil, indtil det er næste person på listen. Og alle vil prøve...

(Easy Script og Print Fox) samt til "årsnorm-beregning" for personalet - en indviklet affære af udregninger, som det tager ganske få minutter at udføre på computeren for hele personalet imod timers besværlig baksen med regnemaskine og stabler af papir.

Med en farveprinter har vi foruden udskrifter af regnskaber, årsnormer og breve kunnet udprinte børnenes farvetegninger, som de har lavet på et tegne/farveprogram (OCP) med joystick eller mus. Med Final Cartridge III på begge maskiner tager det fra få sekunder til højst 1 minut at skifte program via de fire funktionstaster. Så trods manglende harddisk går det alligevel hurtigt.

Selvom om 64'eren er den lille "folkevognsmodel", overrasker den os stadig med sine mange muligheder og ikke mindst fordi den hele

tiden får nyt og bedre betjeningsværktøj i form af mere brugervenlige programmer og ekstra tilbehør såsom lypistoler til spil, telefonmodem, genlock-interface til computergrafik og -tekst til video mm. Det er efterhånden almindeligt at finde især C64'eren på daginstitutioner, sikkert fordi den ny-skaffelse prismæssigt er overkommelig i forhold til budgettet, men også fordi den har et stort og billigt brugtmarked, hvor man ofte får både spil og ekstraudstyr oven i hatten.

## Børnenes indfaldsvinkel

Odet er oplagt funktionen som spillemaskine, der gør computeren eftertragtet for børnene. Det er til højlydt ærgelse, når vi må meddele børnene, at computeren lige

eller regnskabsføring. Fascinationen af de små bevægelige "hovedpersoner" såsom mænd, flyvere, biler eller rumskibe - alle med uanede evner til at skyde, løbe, flyve, slå eller andet - sammenholdt med spillets historie og en morsom eller spændende baggrund, gør computerens verden eventyrlig og udfordrende. Børn elsker udfordring, uanset om det er reaktionsevnen eller kreativiteten, der lægges op til.

Det er lige pludselig dig, der har kontrollen over mediet. Du er ikke bare passiv tilskuer. Via tastaturet og joystick styrer du begivenhedernes gang. Du er hovedpersonen i tegnefilms-eventyret:

- Hvor god er du?
- Hvor langt når du?
- Og bliver du træt af historien, så vælger du bare en ny. Een maskine - mange muligheder.

## Computeren som kreativt redskab

Da vi købte den første 64'er, brugte vi en time til hvert hold bestående af 2 børn, til at lære dem tastaturet og nogle få BASIC-kommandoer, bl.a. at load og starte et spil. Det var tanken, at børnene skulle blive fortrolige med tastaturet, der blev skrevet tekst på skærmen, lavet grafik og farver samt små, lette programmer.

Det var oplagt, at en del af børnene kun gennemgik denne oplæringsfase for at få lov til at spille bagefter, men for det meste var det sjovt for børnene at bruge computeren som "arbejdsredskab", og tiden fløj afsted i munter optagethed. Interaktionen mellem børn og computer var gnidningsløs. Computeren blev en kreativ tjener







**"Ha-ha, den forhindring klarer du aldrig!"**

med en overraskende professionel response på børnenes forsøgsviser til-nærmelser.

I modsætning til de voksnes tøvende holdning var børnene nærmest hæmningsløse, når de kastede sig over tastaturet. Ingen angst for at dumme sig, kun en højlydt latter når et mislykket anslag gav et uventet svar på skærmen - om igen,

makker!

Oftentimes lærer børnene lybhurtigt at bruge computeren, fordi de allerede i bredere sammenhæng er midt i en lærefase. Børn er i virkeligheden ikke bange for rutinearbejde, og de har en fabelagtig hukommelse. Efter ti mislykkede forsøg er de i stand til at huske, hvad de gjorde rigtigt, når det endelig lykkes. Om og om igen, med

en utrættelig nysgerrighed bliver de ved, og sejrstoile meddeler de omverdenen, når det lykkes.

Børnenes mangel på respekt for fænomenet og umiddelbare glæde ved teknikken gør, at de senere, hvis deres legelyst bliver tilfredsstillet, accepterer computeren som et naturligt redskab i hverdagen, og måske vil de mere konstruktivt og kreativt benytte sig af, eller yderligere udvikle, computeren.

De voksne derimod er ofte hæmmede, nærmest handlingslammede, når de første gang stifter bekendtskab med computeren. De undviger som regel og siger "det er jeg for gammel til!", eller "det lærer jeg alligevel aldrig!" - indtil de måske bliver bidt af fænomenet og opdager de mange muligheder. Så vækkes sjovt nok den barnlige nysgerrighed, udholdenhed og fantasi ti live igen.

## Manglerne

Det er i forholdet til nybegyndere - både børn og voksne - at den største barriere befinder sig.

Børnene kan ikke læse engelsk, de helt små kan slet ikke læse overhovedet. Mange programmer og spil er svære at komme ind i, fordi vejledningen er for indviklet og kommandoerne på engelsk. Måske er også manualen på engelsk. Der findes mange dygtigt udformede tegne-, simulator og almindelige spil, som børnene egentlig godt kunne få glæde af, hvis opbygningen var mere direkte og vejledningen mere enkel, f.eks. i pictogramstil (ikoner). Lørrigt skriger computerspil - mærkedet af mangel på "rigtige" børnespil. Stort set alt er action- og eventyrspil, som stressende og til tider mærkedtsagtige.

Et af de bedste spil vi har,

er Donal Duck - desværre også på engelsk. Et sødt og hyggeligt lille spil uden tidsfaktor eller angreb. Især pigerne holder meget af det.

Men hvor er de kreative, opbyggelige børnespil/programmer, der, som f.eks. desktop publishing, lader børnene arbejde kreativt med farver, landskaber, figurer, dynamiske 3D effekter, lyd o.l.? Hvis de laves rigtigt, uden tekst, men istedet med ikoner, kan de sælges over hele verden til børn i alle aldre!

Egentlig er indfaldsvinklen for de voksne næsten lige så svær. Hele terminologien bestående af engelske fagudtryk og en guds vel-signelse af forkortelser, BASIC-sproget, de utroligt hjælpeløst opbyggede vejledninger (ofte på engelsk) og den enorme tid, det kræver at sætte sig ind i selv det mest grundlæggende, er en næsten uoverkommelig hurdle for mange.

## Fremtiden

For daginsituationernes vedkommende er der ingen tvivl om, at computerens indtog - 07er-10 sket. Mange har allerede en PC på kontoret til regnskaber, tekstbehandling, kartotek osv. Heldigvis er fabrikanterne så småt ved at finde "melodien", så PC'erne efterhånden kan betjenes mere direkte - også af nybegyndere.

Til børnene er især 64'eren og Amigaen på vej ind ad sidedøren mange steder - til tider uden at de voksne når at få sat sig tilstrækkeligt ind i betjeningen og de mange muligheder. Selv helt ned i børnehaver har man arbejdet bevidst med børn og computere i adskillige år, til tider som et tidsbegrænset emnearbejde.

Det er indlysende, at jo større børnene bliver i insti-



**"Hvad?! Hun slog min rekord...?"**



tutionerne, dvs. 10 til 18 år, jo mere får de ud af fænomenet. Ud over mere udviklede spil bliver tekstbehandling, undervisningsprogrammer, tegne- og videoprogrammer, Desktop Publishing etc. aktuelle, og Amigaen bliver her oplagt.

I vores skolefritidsordning bliver næste skridt sikkert anskaffelsen af en Amiga, med de yderligere muligheder den giver, ikke mindst muligheden for at lave video-præsentationer.

Vi har efterhånden mange timers video-råfilm af børnene i hverdag og fest, som skal redigeres, og muligheden for at arbejde kreativt med tekst, tegning og billeder og lyd op videooptagelserne er en oplagt opgave

for computeren på en aginstitution.

Børnene vil blive lykkelige, hvis du får en ny "kontorcomputer", for så vil den gamle med printer og det hele blive deres alene!

Men hvad vil der ske, når de ser Amigaen på kontoret, med flottere grafik, nye spil og flere muligheder? - Så starter den "søde kløe"!

Er der nogen, der kender symptomet?

Der er kun en ting, der kan rive børnene (frivilligt) væk fra computeren: når der vanker fødselsdagsslagkage!







# - EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser er INCL. MOMS hvis intet andet er  
nævnt · Postordresalg til hele Norden  
Forbehold for fejl i Annoncen  
Finlandsgade 25 · 8200 Århus N  
Tlf: 86 16 61 11 · Fax: 86 16 61 02 · Giro: 8 19 51 02

AMIGA 3000

## Kreative computere til kreative mennesker!!!

Vi er selvfølgelig blevet Commodore Creative Center og kan levere hele Commodores linje af Amiga 3000 produkter.

### AMIGA 3000

25MHz 68030/68882 · 2MB Zero waitstate RAM · VGA grafik kompatibel · leveres med AmigaVision multimedia forfatter system.

Pris m. 50 MB Quantum HD 40250,-

Pris m. 100 MB Quantum HD 45130,-

### Commodore 1950 multisync

14" multisync skærm til bla. A3000 (ell. A2000 m. flickerfixer)  
Kun 7300,-

### NEC S60P

Verdens billigste laserprinter med AECTE Adobe PostScript med 35 indbyggede ægte PostScript fonte og indbygget HP Laserjet emulation med 14 indbyggede skrifttyper.

Kun 30380,-

DTP · MULTIMEDIA

## MER MEGA FOR PENGENE

Vi kan idag præsentere et af Danmarks billigste Amiga harddisk tilbud:

**84MB**  
**SEAGATE**  
**ST1096N**  
**HARDDISK**  
24 ms. SCSI  
**3895,-**

SUPRADRIVE2000 m. ST1096N  
**KUN 5945,-**

SUPRADRIVE 500 m. ST1096N  
**KUN 6890,-**

GOLEM SCSI2 TIL AMIGA  
2000 m. ST1096N  
**KUN 6190,-**

MULTIPLAYER KABEL 148,-  
KICKSTART/UR MODUL  
ekstern Kickstart modul fra Golem til Amiga 1000. Undgå Kickstart disketten. Leveres med Kickstart 1.3. Nødvendig for at genstarte hos os afbryder. Uet en kompatibilitet med A300 og A2000 ure.  
**1495,-**

KICKSTART OMSKIFTER  
Undgå kompatibilitets problemer. Plads til både 1.2 og 1.3 ROM.  
**295,-**

## GOLEM SCSI 2 Harddisk controllere til Amiga 2000

Verdens absolut hurtigste Amiga SCSI harddisk controller!!! Det tyske Amiga Magazin gav det topkarakter og købte straks efter nogle eksemplarer til brug på redaktionen. Bekræfter dansk oversættelse af testen og informations ark på dette top produkt.

**2.295,-**

En super controller fortjener en super harddisk. Derfor giver vi introduktions tilbud på Golems SCSI 2 hardcard med Quantum's lynhurtige 11 ms harddiske.  
40 MB Golem SCSI 2

**5.995,-**

80 MB Golem SCSI 2

**9.895,-**

105 MB Golem SCSI 2

**10.750,-**

## Musik & Lyd

**Stereo Synthesizer**  
Kawai MS710, 10 toners polyfon. 49 tangenter, 24 forprogrammerede lyde, mulighed for 576 forskellige lyde, 24 forskellige rytmer, 4 tommen påds Pitchbender, Stereo chorus, vibrato, 19 trommelyde, One finger Ad-Lib, MIDI, Mini sequencer.  
**1995,-**

Udover dette kan vi levere hele Kawai's produktionsprogram af professionelle musikinstrumenter og lydudstyr.

**MIDI Interface**  
Tilførsel af MIDI indstyr - Keyboard, Trontronskinner, synthesizere osv.  
Midi Out - Midi In - Midi Thru  
**695,-**

**MIDI kabler**  
Korrekt tilpassede midikabler til vore og andres MIDI interface.  
3m.  
**95,-**

## Lyd digitalisering

Alcatini stereo lyd sampler **795,-**

**Lyd pakke** med Alcatini sampleren, HIFI mikrofon, stereo mixer og Perfect Sound sampling software  
**1895,-**

## MEGA MIDGETRACER

25MHz 68030/68882 accelerationkort til alle Amiga modeller. Mulighed for 32 bit RAM. Leveres også med højere clockfrekvenser.

2.5 MHz: **9695,-**

## -PRINTERE-

MPS 1230 1695,-  
CBM MPS 1550. Testvinderen når det gælder farver! Incl. kabel og printdriver.  
STAR LC10 COLOR 2495,-  
STAR LC10 1995,-  
STAR LC10 TIL C64 2395,-  
STAR LC24-10 3295,-  
NEC P2+ 3995,-  
NEC P6+ 7995,-  
NEC P7+ 10395,-  
STAR XB24-10 9700,-  
STAR XB24-15 12180,-

Alle printere leveres med printerkabel og farvebånd.

## GVP A3001 AC-CELLERATOR KORT

25MHz 68030 + 68982 - 4/8 MHz x 32 bit RAM - harddisk controller

Super tilbud **19995,-**

## SUPERPRINTER TILBUD

COMMODORE MPS 1224C

Professionel kvalitets 24 nåls farve business printer med udskiftbar og ægte farve kvalitets til under halv pris. Printeren er uopdelelig og skrives med 231 tegn/rak. Bekræfter informationskort.

For pris **13020,-** Tilbud **6093,-**

## ULRIK...

garanterer dig landets hurtigste reparationstid. Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationen. Autoriseret Commodore værksted med faguddannet personale. Reparationer udføres på alt Commodore udstyr til konkurrencedygtige priser.

## REALTIME COLOR FRAMEGRABBER

60 Billeder/sk., 24 bit farver, 256 gråtoner. Software understøtter digitalisering til animationer, avanceret billedbehandling + meget andet.  
**8995,-**

## AMIGA 500 SUPERTILBUDSPRIS

Kun **3995,-**

AMIGA 500 + PHILLIPS 8833 STEREO  
FARVE MONITOR + ALLE KABLER

Kun **6495,-**

## AMIGA 500 STARTERKIT

A500 + Keywords + FusionPaint + 3 spil

Kun **4495,-**

AMIGA 500 M. 1 JOYSTICK + 5 SPIL

TV modulator inklusiv alle kabler

**4295,-**

295,-

## KINDWORDS 2.0

Danmarks bedste Amiga tekstbehandling. OBS, dette er den nyeste version med dansk stavkontrol og ordledning!

**695,-**

## CBM A590 HARDDISK

Commodores nye hurtige 20 MB harddisk med SCSI Controller + Autoboot under kickstart 1.3 + 2 MB RAM controller + udvidet i spring af 512 KB + Egen strømforsyning

**4295,-**

Incl. 512KB RAM **4795,-**

PHILLIPS 8833 FARVEMONITOR m. Stereo lyd

Kun **2495,-**

## PHILLIPS TV & MONITOR

15" flatscreen + 60 kanaler + fjern betjening + tekster design + tilslutning for video og computer. BEMÆRK! Full monitorvallet.

Fås også m. tekst TV til **4195,-**

PHILLIPS TV TUNER + Se TV på din monitor

**3695,-**

**1195,-**

Tilbudene gælder kun så længe lager haves!

## GOLEM DISKREK

Hvorfor spare 100 kr. ved at købe et billigt Taiwan drev, når du kan få vestisk topkvalitet kombineret med Japans højteknologi. Disse drev siger ikke en lyd, bruger meget lidt strøm og har stuvklap.

3.5" Amigaformat Golem Diskdrev m. afbryder og gennemført bus, meget sløjvagt

**1195,-**

Som ovenstående men med trackdisplay

**1495,-**

3.5" Indtrykningsdrev til

Amiga 2000

Super tilbud **995,-**

3.5" amigaformat diskdrev med gennemført bus, 4080 opsamlinger og afbryder

**1495,-**

Som ovenstående, men med trackdisplay

**1845,-**

Bootelector - Boot fra dit eksterne drev

**98,-**

Hardware virus protector - eneste sikre beskyttelse mod bootblock virus.

**198,-**

Andre Diskdrev

Cutek 3.5" drev **995,-**



## GRAVIS SWITCHSTICK Der Canadiane Luxus Joystick.

Få en joystick med de samme lette faciliteter som MICROSTICKET. Kan dog ikke bruges som programmerbar mus.  
**Kun 395,-**

## DANMARKS STØRSTE UDVALG I AMIGA BØGER

Vi har hele serien fra Abacus - der sælges et flævet team af COMPUter. Det nye Commodore udvalgsprogram og manual af Amiga Amiga bøger, Ring og læs dem.

**Pris eksempler:**  
Professional results with Deluxe Paint m.  
2 disketter kun 99,-  
Commodore udvalgsprogram  
Amiga hardware reference guide 495,-  
Amiga Hardware & Accessories 345,-  
Amiga Libraries & Devices 695,-  
Ved samlet køb giver vi 20% rabat 1428,-

## SUPRA RAM

- BILLIGT -  
- BILLIGT -  
- BILLIGT -

### SUPRARAM 2000

- Leveres i 0, 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurere - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at være elektronisk ingeniør. Du behøver heller ikke at kassere dine gamle RAM kredse for at opgradere.
- BRUGER IKKE DYRE 4MBIT KREDSER!**
- Zero waitstates og skiftet refresh.
- Medfølgende testsoftware, gør det let at finde evt. fejl i RAM kredse, når du udvider kortet.

0MB kun 2035,-  
2MB kun 2995,-  
4MB kun 4685,-  
6MB kun 6425,-  
8MB kun 8095,-

### SUPRARAM 500

- Fuldt kompatibelt med Commodore's A501
- Indbygget i med batteri back-up

**Kun 895,-**

## NAKSHA MUS

Super højoplosnings præcisionsmus

**Kun 495,-**

## RING OG BESTIL VORES STORE KATALOG

## SUPRA MODEM

I lang tid var MODEM's noget der var forbeholdt de få i Danmark. Med Supra's MODEM er prisen dog faldet, så meget at vi spår de vil blive alle mands ej.

### Alle SupraModem'er:

- Kompatibelt med alle Amiga og PC kommunikations software.
- Forsynet med indbygget batteri - drevet i RAM til at gemme din personlige setup og ofte brugte telefonnumre i.
- er forsynet med Autover og AutoOpkald.

### Sensation

## DANMARKS BIL- LIGSTE HIGH SPEED MODEM

**SUPRAMODEM 2400 PLUS** indeholder udover alle standard SUPRAMODEM funktionerne også standard V42bis og MNP level 2-5 datakomprimering og fejlfri transmissionsprotokoller. Disse giver dig en hastighed på op til 9600 bauds fejlfri dataoverførsel.  
**Super billig pris 2495,-**

### Start pris fuld

**SUPRAMODEM 2400**  
Et rigtigt godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

**Nu kun 1598,-**

## INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400ci sparer dig for extra bordsplads og du slipper for at have MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400ci MODEM's i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400ci.
- Svarer i funktion til SupraModem 2400.

**Kun 1695,-**

### Bryd lydmuren:

## 38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS  
COURIER HST HIGH-  
SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bestsellemende sender og modtager med op til 38400 baud i V42 mode. Det er selvfølgelig lige så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdensstandard.

**Tilbud 6295,-**

# -SUPRA SCSI HARDDISKE-

-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-BILLIGT-

Supra's harddiske er noget af det bedste man kan få til Amiga'en. Prisen ligger i et fornuftigt leje, de får en meget høj ydelse og kvalitet af både Hard- og Software er i top.

Alle Supra harddiske leveres kablede og lige til at slutte til. Hvis du vil have ændringer i opsætningen eller hvis du kobler en extra harddisk til på et tidspunkt, bliver din harddisk leveret med et komplet brugervenligt opsætnings software, der lader dig have op til 30 partitioner og mange forskellige filsystemer incl. FFS, MS-DOS, Unix, Macintosh og flere!

Alle SupraDrive'er:

- leveret fuldt kablet, med et hvad du har brug for.
- kompatibelt med alle andre udvidelser.
- leveret med ekstra SCSI ad port, der gør det let at koble ekstra harddiske osv. på.
- klargjort til at kunne bruge udskiftelige harddiske og Rack harddiske (Velegnet til miniere).

### Amiga 2000 SupraDrive hardcards med WordSync SCSI interface (SCSI 2)

- Lette at installere.
- Superhurtigt 16 bit non DMA design.
- Fuldt kompatibelt med 68020 & 68030 acceleratorkort.

### Wordsync SCSI Harddisk Interface

**2050,-**

40 MB Quantum Supradrive harddisk **6300,-**

80 MB Quantum Supradrive harddisk **9595,-**

100 MB Quantum Supradrive harddisk **10350,-**

### BEMÆK VI OPGIVER KUN HARDISKENES STØRRELSE I DEN ÆR- LIGE FORMATEREDE KAPACITET, IKKE I RÅSTØRRELSER.

### Amiga 500 SupraDrive harddiske med ByteSync SCSI Interface

- Meget let at installere.
- Supra's ByteSync teknologi gør den næsten ligeså hurtig, som en Amiga 2000 harddisk.
- Meget smart design, både ind- og udvendigt.
- Gennemført bus, så du kan koble andet end bare harddisken på.
- Mulighed for ekstra 2MB RAM udvidelse i interface.

20 MB TILBUD! **4495,-**

40 MBQ Supradrive **6395,-**

80 MBQ Supradrive **9895,-**

100 MBQ Supradrive **10750,-**

SupraDrive Kit uden HD **2995,-**

2MB RAM modul til A500 SupraDrive **2895,-**

Ovenstående SupraDrive's findes også i modeller til A1000 brugere, med gennemført bus og batteridrevet ur. Der er dog en mærris på **775.00**

## HÆLD EN PC'ER I DIN AMIGA 500

### Power-PC-Board

Endelig en komplet Turbo PC'er til din Amiga 500. Fungerer også som 512KB RAM udvidelse og 512KB RAM disk på din Amiga. Ring og rekrirer yderligere informationsark.

**Intropia 3995,-**

### ACTION REPLAY

Super fremre cartridge. No ensidig til Amiga'en.  
Dansk manual • Trainer maker • Virus Check • Sprite Editor • Assembler/Disassembler • meget mere.  
Husk vi leverer altid den nyeste version!

**Supercilind 1195,-**

### SYNCRO EXPRESS 2

Super kops modul • Kopierer alle Amiga, Atari, IBM og MAC disketter lynhurtigt • lav backup kopier af dine krypterede disketter.

**Før 795,- Nu kun 395,-**

## DISKETTE TILBUD!!!

Hvorfor bruge noname, når du kan få **GOLDSTAR** top kvalitets mærkevare 100% fejlfri disketter for

**kun 6,95**

100 styks pris.

## HALV PRIS PÅ COMMODORE COMPUTERE OG UDSTYR FOR STUDERENDE OG UNDERVISERE!



Er du lærer, studerende, gymnaslærer, på en anden uddannelse eller forsker i niveau, eller ender du, kan du nyde godt af et af de mest attraktive tilbud i den danske computerindustri historie. Amiga 2000, harddisk, PC-kort og ekstra RAM til halv pris.

Over 300 tilfælde koster valgte i 1989 at købe deres Amiga 2000 hos Euro Trade. De valgte os på grund af:

- Kvalitet
- Bred service niveau (også efter købet)
- Længste service udvalg i special tilbud
- Særlig software udvalg til små priser

### COMMODORE AMIGA 2000

Den aller stærkeste computer til pris. 4096 bytes, 4 digitale lydkanaler, 1 MByte RAM, 880 KByte A53 drev. Med i prisen følger Commodore 1351 laser monitor, tastatur, mus, Microsoft BASIC og operativ system.

**Normalpris 20618,- Studiepris 10309,-**

### Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodore's eget 8 MByte RAM kort. Leveres med 2 MByte.

**Normalpris 8174,- Studiepris 4087,-**

### Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodore's A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MByte størrelse, plads til 2 MB ram.

**A2092 - 20 MByte Normalpris 8405,80 Studiepris 4202,90**

**A2094 - 40 MByte plads til 2 MB ram Normalpris 12193,90 Studiepris 6096,95**

### Commodore PC kit

PC Kit'en består af en IBM PC kompatibel computer til indbygning i Amiga 2000. Der eksisterer to modeller: A-2080, som er PC-XT kompatibel og A-2280, som er PC-AT kompatibel. A-2080 leveres med 512 KByte RAM og et standard 5,25" PC diskdrev. A-2280 leveres med 1 MByte RAM og et standard PC-AT 3,5" diskdrev.

**A-2080 7195,- A-2280 13295,-**

**Normalpris 7195,- Studiepris 3599,-**

### Commodore Internt Genlock

Det perfekte genlock til hjemme videooplysninger. Sikkert internt i Amiga 2000. Har omkvikler mellem computer, video eller kombinations signal.

**A2301 studiepris kun 2132,- 4264,-**

### Commodore's A441

100 PC'er til Taiwan pris!

PC 100 9.54 MHz XT. Leveret med 640 KB ram, 1 720 KB 3,5" og et 360 KB 5,25" diskdrev. Der medfølger en 14" monochrome papervide monitor i fremragende kvalitet til 1495,- inkl. indbygning. PC 100 til er især brugt i den tidligere den nye MS-DOS version 4.01 and som er nem og modstand.

**Tilbud 5200 incl. moms**

Vi forer naturligvis hele Commodore's PC program fra PC 1 til PC 60, cine og på et godt tilbud.

## KOM-OG-RUINER-OS TILBUD!

PC 100 9.54 MHz XT. Leveret med 640 KB ram, 1 720 KB 3,5" og et 360 KB 5,25" diskdrev. Der medfølger en 14" monochrome papervide monitor i fremragende kvalitet til 1495,- inkl. indbygning. PC 100 til er især brugt i den tidligere den nye MS-DOS version 4.01 and som er nem og modstand.

**Kun 5200 incl. moms**







# Musik, Mer' Musik

Af Gert Sørensen

**Sequencerprogrammet Pro 24 til Amiga er nu endelig kommet på markedet efter et års ventetid. Vi kigger på om ventetiden har været forgæves, eller om der er godt nyt at hente for midi-folket.**

**E**fter lang tids venten om det endelig; Pro 24 - der ifølge alle udsagn skulle være noget af det bedste sequencersoftware til Amigaen. Men for at blive helt overbevist, satte vi os ned, sluttede et midi-interface og et musikinstrument til Amigaen, satte den medfølgende dongle (nøgle) i museport 2 og startede programmet.

## Skærbilledet

Skærbilledet fremstår meget overskueligt i farver (disse kan alle indstilles i programmet). I skærmens øverste række ses tallene 1-24, der viser op til 24 indspilningsspor. I anden række er de såkaldte "status-spor", hvor man kan se om der er indspillet noget på det/de spor.

En firkant forvandles til et rundt farvet felt, når der er indspillet noget på sporet, og man kan ved at trykke med musen på feltet mute sporet (gøre sporet tavst). Tredie rækkes symbol er en trekant, og her vælger man ved et klik, hvilket spor man ønsker at indspille på.

I fjerde række vælges

midikanal fra 1-16. Hvis der står bogstaverne "No", har man valgt alle midikanaler på en gang. Nu følger et bredt felt, hvor man på hver kanal har en slags VU-meter, der angiver hvor hårdt de enkelte toner er (eller bliver) indspillet. I venstre side af skærbilledet følger diverse symboler, hvor man har mulighed for at vælge f.eks. synkronisering, solo, tempo, taktart, mastertrack, muse-mode mm.

Der er også et "PANIC" symbol der kan benyttes, hvis der i den kaotiske midijungle opstår hængende toner. Så følger en "båndoptager" med de almindelige funktioner:

Record, play, stop, en fin og en grov frem- og tilbage-spuling. Et andet symbol er cycle, hvor man kan lave en slags musik-sløjfe, f.eks. ved indøvning eller afspilning af et nærmere bestemt sted i musikforløbet. I højre skærbillede følger "locators", hvor man kan lokalisere bestemte steder i indspilningerne. I nederste del af skærmen er der 8 ens symbolsæt, hvor man kan benytte flere keyboards samtidig, og indspille på flere spor ad

gangen. Foruden skærbilledet benytter programmet sig af adskillige menuer, bl.a.:

**LOADNING og SAVING** af: songs, tracks, patterns, Standard Midi Files, Smus/IFF files, drum set og settings.

**EDITERINGSMULIGHEDER:** bl.a. delete, split, mix, copy, quantize, echo, remove empties.

**MIDI SYSTEM DEFINITIONS:** her kan man indstille både i indspilning og afspilning: note on, note off, program change, pitch, controllers, channel pressure, poly pressure, clock, system exclusiv, time code, smpte frames mm.

### METRONOME:

Metronome angiver tempoet og kan afspilles ved hjælp af Amiga soundchippen, eller dfor omfattende at beskrive de enkeltes totale muligheder, men i edit-programmerne kan man ændre alle data i indspilningerne, eller skabe helt nye data, f.eks. ændre toner, indsætte nytoner, længden på disse, anslagsstyrke, skifte tone-arter, ændre instrumenter osv.

Pro 24 råder over en såkaldt Midi-mixer, hvor man efter indspilningerne kan mixe i real time bl.a. anslagsstyrke og tonehøjde. En virkelig stærk feature.

## Indspilning

Vi vil nu prøve at indspille nogle spor på sequenceren





# Garanti for sikkerhed

Computerbranchen er en jungle. Selv på det tilsyneladende let gennemsikkelige Amiga-marked kan det være svært at vide, hvornår man køber den rigtige vare – det rigtige sted til den rigtige pris. Hver måned tordner det ind ad døren med tilbud fra den ene udbyder efter den anden. På papiret har de alle det samme produkt, den ene billigere end den anden. Går man lidt i dybden med produkt, og i visse tilfælde også leverandøren, vil man kunne erfare, at en hurtig beslutning om at købe billigt meget nemt kan blive starten på lang tids slåskamp og kvaler med produkt og leverandør.

## Om at købe for billigt

Hvornår er en vare for billig?  
Hvornår er en vare for dyr?  
Hvornår har man betalt det rigtige for sin vare?  
Rent teoretisk er det vel umu-

ligt at svare på, men har man få velvalgte ting for øje, når man køber ind, kan det ikke gå helt galt.

Du er tilbøjelig til at lade dig lokke af en lav pris.

Stop en halv, og tænk allere-de her!

Hvorfor er varen billigere?

Hvad med garanti på produktet, hvis det er fordi leverandøren er ved at lukke?

Hvad med service?

Hvad med eventuelle opdateringer eller andre goder, der kan følge sådan et produkt? VINK FARVEL TIL DEM.

Se det i et lidt bredere aspekt! Ting kan gå i stykker, og så er der noget, der hedder garanti. Du har et års indleveringsgaranti på de fleste produkter. Hvis den der solgte dig produktet ellers stadig væk eksisterer!

Er han lukket eller gået konkurs, kan du se i vejviseren efter din garanti og service.

## Om at købe kvalitet

Hvad er kvalitet? Det kunne f.eks. være en vare, der holder 25 år uden et eneste problem undervejs. Det er jo en *produktmæssig kvalitet*.

Eller når uheldet er ude, og den højelektroniske finmekanik svigter: at du så bare indleverer den hos leverandøren, får den repareret inden for en anskuelig fremtid, og til et fornuftigt beløb. Kan det dog ikke kaldes *reparationsmæssig kvalitet*.

Kunne man ikke forestille sig, at den rådgivning du har fået ved et indkøb betyder, at du køber rigtigt første gang – og at det således er *kvalitet i rådgivning*.

Ja, kvalitet indeholder mange aspekter, der alle smager af det samme. Nemlig at der er nogen til at håndtere de spørgsmål eller problemer man får i forbindelse med et indkøb.

For at gøre det lettere for dig at købe rigtigt ind, har vi lavet et kvalitets-segl, du skal se efter, når du køber rigtigt ind. Her bringes kvalitets-seglet med de forskellige forhandleres logo/adresse.

Leverandøren er gået nederom og hjem – du får ingen garanti på din vare. Den situation har mange prøvet.

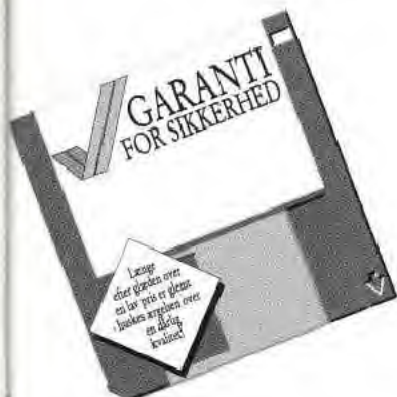
Det vil – i første omgang – 6 veletablerede leverandører af Amiga-Add on hardware lave om på.

Bag dem er en garantifond, der vil sikre dig garanti på dit produkt, selv om en af dem skulle lukke. Deres varemærke er et garantisegl, der står for kvalitet, tryghed og produktviden – se efter det næste gang du køber add-on hardware til din computer.

Følgende firmaer er p.t. kvalitets-forhandlere: Alcotini, Banzhaff, BMP, Betafon, Eurotrade, Graffiti Data. ■







**Tilbud på**

**star**  
ComputerPrinteren



**Star LC-10**

**kr. 1.995,-**



**Star LC-10-Color**

**kr. 2.695,-**




**Star LC-24-10**

**kr. 3.295,-**



3.5" Eksternt Amiga-drev  
gennemført med bus og afbryder  
5.25" Eksternt Amiga-drev  
med gennemført bus, afbryder og  
40/80 spors omskifter  
512Kb intern A500 RAM  
med clock og afbryder

**kr. 995,-**  
**kr. 1.295,-**  
**kr. 895,-**



InterWord  
InterSpread  
InterAsm  
InterSound

**kr. 895,-**  
**kr. 895,-**  
**kr. 895,-**  
**kr. 895,-**



Action Replay med dansk manual

**kr. 1.195,-**

## MÅNEDENS TILBUD

**Superprinter tilbud på Commodore MPS 1224C**  
Professionel bredvalset 24 nåls farve business printer  
med udskrift i ægte brevkvalitet til under halv pris.  
Printeren er uopslidelig og skriver med 220 tegn/sek.  
Rekvirér informationsark.

**Førpris 13.020,-**

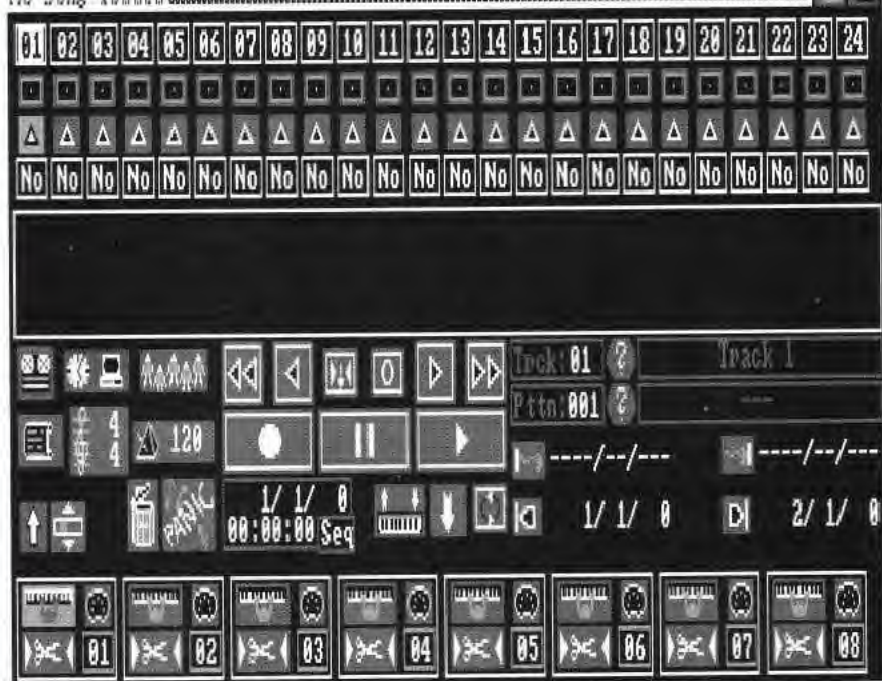
**NU**

**6.093,-**

Alle priser er incl. 22% moms



No song loaded



### Pro24 er nem at bruge og hurtig og stærk i sin editing

(iflg. ovenfor beskrevet tilkobling) og starter med at indstille tempoet, vælge spor 1, og derefter indspille 4 takter trommespor. Vi vælger en menu (repeat) hvorefter Amigaen spørger "repeat how many times?", så vi taster tallet 20 ind, og har nu 80 takters trommer.

Ved at skifte til næste spor og vælge midi-kanal, ligger vi melodistemmen ind (her har vi valgt en guitar). På tredje spor indspiller vi bassen, og på fjerde spor piano-akkompagnement, på femte spor brass fill-in. Ved at lytte til det samlede resultat, konstaterer vi, at musikken har bibeholdt spændstigheden (følelsen). Hvis man ikke er øvet musiker, vil der selvfølgelig opstå fejl undervejs, men med de utrolige editingsmuligheder programmet byder på, kan man rette ind til man er tilfreds med resultatet.

ET GODT RÅD: Undgå så vidt muligt at kvantisere,

hellere editér de evt. enkelte indspilningsfejl på anden måde, men er det absolut nødvendigt, så kvantiser så lidt som muligt med en lille kvantiseringsgrad, ellers bliver musikken "firkantet".

### Brugere

Pro 24 er ganske vist et program designet til musikstudier og professionelle musikere, men egner sig i høj grad også til "almindelige brugere", da programmet er utrolig logisk opbygget og meget nemt at bruge.

Man hører i disse computertider musikere/journalister der siger: "du kan ikke spille sammen med en maskine", "du kan ikke skændes med en maskine" eller "det er sygt at lade en computer lave musik". Sådanne udtalelser viser at disse mennesker har misforstået computerens funktion i musik-sammenhænge: computeren formidler blot musikerens

musikalitet til en computer, i stedet for til en flersporsbåndoptager. Der er absolut ingen forskel i musikaliteten ved de to indspilningsformer: man kan på begge optage live, og bevarer derved stadigvæk glæden ved at spille sammen med andre, det er og har aldrig været værktøjet der bestemmer.

### Konklusion

Pro 24 programmet er i sin opbygning, og med sine mange editingsfaciliteter, en god og brugervenlig nyhed: nem at bruge og hurtig og stærk i sin editing.

**Fakta:**  
Pro 24, pris kr. 2495,-  
Importør:  
New Music.





# Amiga 3000 officielt i Danmark

Af Loa Borup Sørensen



**Vi har allerede skrevet en hel del om Amiga 3000 her i bladet, og testet en af de første versioner, men det var først på HI-messen '90 at den officelt blev lanceret.**

**V**ed Danmarkspremieren på Commodores Multi Media Maskine Amiga 3000, som fandt sted ved et 2 timers pressemøde på Heringmessen '90 d. 12 september, havde vi fornøjelsen at følge præsentationen af Commodore koncernens vidunderbarn på nærmeste hold.

Commodores salgsschef Preben Matthiesen indledte præsentationen med at fastslå, at vi står på tærsklen til Multi Media Tiåret, "som vil få Amiga

3000 markedet til at vokse med samme hastighed som PC-markedet, for 4-5 år siden."

Her er multiværktøjet, der udadtil ligner en PC, men indadtil bevæger sig i integrationer, der kan opfylde individuelle behov lige fra "talknuseri" til kreative udfoldelser.

## Mulighederne er uendelige

Kombinationsmulighederne

synes uendelige. Amiga 3000 kan endog udvides til at fungere som PC'er - såvel AT som XT. Til det samlede Amiga 3000 koncept (introduceret i USA i april '90) hører, foruden kommunikations- og netværksmu-

*Salgschef Preben Matthiesen fik overrakt en Dannebrogstafel af Commodore, og Commodore Creative Center-folkene fik diplom og blomster.*

*Uden strøm, ingen Multi-Media drøm!*





# Amiga 3000 officielt i Danmark

lighederne, et fuldt udstyret forfattersystem Amiga Vision, der følger med maskinen (Se Commodore 7/8-90)), der er på dansk. Her kan selv ikke-programmører skabe avancerede systemer, ved hjælp af ikoner og rutediagrammer, der sammenkobler grafik, animation, tekst, digitaliserede lyde, tale og musik. Commodores produktionschef Jan Nymand tog over og førte os, med udsøgt ekspertise, ind i de nye teknikers finesser, så formiddagskaffen var ved at komme i den gale hals af bar forundring.

På baggrund af Commodore Creative Center, var der til lejligheden kreeret specielle demos, der viste de muligheder Amiga 3000 kan tilbyde, f.eks. indenfor projektering og byggestyring, hvor ingeniør J. Møller Nielsens konstruktionsmuligheder blev fremvist i form af tegninger af boliger, hoteller, kontorer, butikker, industribygninger og installationer.

Multikunstneren Tore Bahnson legede bl.a. med Commodores logo vha. manipulerbart værktøj, der hører til i animationsteknikken. Komponisten og musikeren Gert Sørensen (daglig kursusleder på r.m.i.) præsenterede i 2 musikseksempler, hvordan man professionelt kan bruge Amiga 300 som musiksequencer.

## Commodore Creative Center

Commodore Creative Center (C.C.C) er en ny landsdækkende salgskæde, med håndplukkede specialforretninger, der har eneret på salg af multi media maskinen Amiga 3000. De første 7 centre ligger henholdsvis i København, Hørsholm, Silkeborg og Tinglev, desuden 3 i Århus. Commodore planlægger ydeligere etablering af 3 centre inden '92. Amiga 3000 foreligger i 2 udgaver, henholdsvis til en pris af kr. 32.995,- og kr. 35.995,- ex moms og ex. monior. Prisforskellen på de 2 maskiner ligger i at den billigste har 50 MByte harddisk, mens den dyreste har 100 MByte.

Totalintegration og brugervenlighed er nøgleordene i tidens multiværktøj, der kan anvendes i alle medier pga. sin videografiske multitasking-Workstation.



Der var trængsel omkring Amiga 3000.

## Afsløringen

Efter den vellinformerede og vellykkede præsentation, gik vi alle i brudt gåsegang ned i den anden ende til HI-messen, hvor Commodores stand stod indhyllt i en op til flere meter høj kreation, omkring hvilken HI-messens publikum hele dagen før havde gået, som katten om den varme grød, og nu stod som sild i tønde for at overvære afsløringen af "Årets absolutte nyhed på Computermarkedet". Ved at studere billederne kan du få en fornemmelse af suset omkring Danmarkspremieren, som Commodore-folkene og direktøren for den skandinaviske koncern, John Helmsøe-Zinck kun kan være tilfredse med.

## Et nyt årti

Multi-værktøjet er her, multimedia-tiåret er begyndt, og skulle en og anden være i tvivl om hvad Multi Media er, vil jeg slutte med at citere Commodore-folkenes definition: "Multimedia er en metode til at designe og integrere computerteknologi på en enkelt platform, så brugeren kan: indføre, skabe, manipulere og udføre tekst, farver, grafik, animation, lyd og video, ved hjælp af et simpelt enkelt brugerinterface"



Midi-experten Gert Sørensen dirigerer Amiga 3000 sekstetten, der spillede "As time goes by" med bl.a. FAT BUSTER på sax. En medarbejder fra Eurotrade lytter med.



# CPU

# ✓AMIGA.

## HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL

**1/2 PRIS**

TIL STUDERENDE



**AMIGA 2000**  
P 1 MB CHIP RAM  
P MUS  
P 880 KByte 3.5" Diskdrev  
P C1084S farvemonitor  
P 4 lydkanaler 2/2 stereo  
P Workbench 1.3 Disk

StudiePris: **10.300,-**



**A2000 XT/AT KORT**  
**A2088 PC-XT KORT**  
P 512 KByte RAM  
P 360 KByte 5.25" Diskdrive  
P MS-Dos 3.30

StudiePris: **3.599,-**

**A2286 PC-AT KORT**  
P 1 MB RAM  
P 1.2 MB 5.25 Diskdrive  
P MS-Dos 3.30

StudiePris: **6.649,-**

**A2000 RAM-udvidelse**  
**A2058-2**  
P 2 MB RAM  
P med plads til 8 MB RAM i alt

StudiePris: **4.087,-**

**A2000 HARDDISK**  
**A2092**  
P 20 MB 3.5" HARDDISK  
P Autoboot med KickStart 1.3  
P SCSI interface

StudiePris: **4.200,-**

**A2094**  
P 40 MB 3.5" HARDDISK  
P Autoboot med KickStart 1.3  
P SCSI interface

StudiePris: **6.096,-**

**A2000 RAM-udvidelse**  
**GI A2002-8**  
P 2 MB RAM  
P med plads til 8 MB RAM i alt

Pris Tilbud kun: **2.495,-**

### EXTERN MODEM

**Modem 2400 bps**  
P Full eller Half Duplex  
P Auto-Dial & Auto-Answer  
P Fully Hayes Comparable

Pris kun: **1.298,-**



### A590 HARDDISK

**A590**  
P 20 MB SCSI HardDisk  
P Autoboot med Kick Start 1.3  
P Plads til 2 MB Ram

Pris Tilbud kun: **4.495,-**

### 512 KRAM RAMCOM590

P Passer til A590 & MaxiMem

Pris tilbud kun: **398,-**

### AMIGA ACTION REPLAY

P FREEZE  
P SLOW MOTION  
P MASKINKODE MONITOR

Pris kun: **995,-**

### FARVE MONITOR

**C1084S**  
P NEW LOOK  
P Stereo

Pris kun: **2.995,-**

### AMIGA 500

**A500**  
P Med mus & 512Kram

Pris Tilbud kun: **3.995,-**

### AMIGA 500 STARTKIT

**A500S**  
P AMIGA 500  
P KindWords (tekstbehandling)  
P Fusionspaint (tegneprogram)  
P 3 Spil

Pris Tilbud kun: **4.795,-**

### SORT/HVID SCANNER

**GS4500**  
P 105mm Scan pr. spalte  
P 400 dpi  
P Gemmes som IFF  
P Incl. software

Pris kun: **2.495,-**

### JIN MOUSE

P Microswitche  
P Musemåtte  
P 280 DPI

Pris kun: **198,-**

### GoldenIMAGE OPTISK MUS

P Microswitche  
P Musemåtte  
P 250 DPI

Pris Tilbud kun: **498,-**

### ROCTEC CORDLESS MOUSE

P Microswitche  
P Fn for ledning

Pris Tilbud kun: **698,-**

### MUSEMÅTTE

P Fås i rød eller blå

Pris kun: **78,-**

### DeskTop Publish

**Professional Page 1.3**  
P Professional DTP

Pris kun: **1.995,-**

### Professional Draw 2.0

P IFF til Postscript

Pris kun: **1.198,-**

### CG Fonts

P 35 fonte til PPage+PSetterII

Pris kun: **1.198,-**

### Fonts Type 4 forskellige

P 3 type pr. sæt

Pris pr. sæt kun: **798,-**

### PageSetterII

P DTP til hjemmebrug

Pris kun: **998,-**

### ClipArts

P Til PPage+PSetterII

Pris kun: **398,-**

### Temples

P Over 50 forskellige til PPage

Pris kun: **398,-**



### A500 RAM-udvidelse RM550C

P 512 K Ram udvidelse  
P Real-time UR med  
batteribackup  
P Extern afbryder

MEGA TILBUD **498,-**



### EXTERN DISK DRIVE

**RF320C**  
P 3.5" 880KByte  
P Afbryder  
P Viderført BUS  
P Støvknap

Pris kun: **995,-**

**RF542C**  
P 5.25" 360/880 KByte  
P 40/80 Spor  
P Afbryder

Pris kun: **1.095,-**

### INTERN DISK DRIVE

**A2000-2**  
P 3.5" 880KByte  
P Støvknap

Pris kun: **1.195,-**

### BOG TILBUD SPAR 100 KR

AMIGA ROM kernel Reference Manual  
Libraries & Devices

Før 698,- **NU 598,-**

AMIGA ROM kernel Reference  
Manual Includes & Autodocs

Før 598,- **NU 498,-**

AMIGA HARDWARE Reference Manual  
Revised & Updated

Før 498,- **NU 398,-**

Begrænset lager

Vi har hele ABACUS serien, og  
mange andre.

KOM IND OG SE, AT VI HAR  
DET STØRSTE UDVALG I BØGER

CPU  
DIN LOKALE  
AMIGA  
FORHANDLER

CPU 2000 A/S  
GL. Kongevej 134  
1850 Frederiksberg C  
Tlf: 31 24 24 10

CPU 2100 A/S  
Østerbrogade 110  
2100 København Ø  
Tlf: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S  
Amagerbrogade 124  
2300 København S  
Tlf: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S  
Rødovre Centrum 208  
2610 Rødovre  
Tlf: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S  
Pogestræde 26  
5000 Odense C  
Tlf: 65 91 20 33

CPU 6700 A/S  
Kongensgade 140  
6700 Esbjerg  
Tlf: 75 12 88 11

CPU 8000 A/S  
Åboulevarden 45  
8000 Århus C  
Tlf: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S  
Nørregade 27  
9000 Ålborg  
Tlf: 98 13 22 77

CPU  
BARE BEDER  
OG  
BILLIGERE



# DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silketryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter - er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre - RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

**SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!**

## SONY mærkevare

3.50 MF 10  
alm. garanti  
i 50 stk. boxe  
KØB 100 stk.

**TILBUD**

i alt **569**

## SONY mærkevare

3.50 MF 100  
i 10 stk. boxe  
LIVSGARANTI  
KØB 100 stk.

**TILBUD**

i alt **652**

## SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250  
Verdens bedste fra Sony  
Køb 100 og få en gratis  
box OG 10 gratis disk  
PRIS

**TILBUD**

i alt **799**

## SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)  
SONY NEUTRAL  
SONY BACK-UP  
SONY ORIGINAL  
SONY CLASSIC

11,95

12,95

14,95

16,95

**3M**

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

## DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

**Ring efter gratis prislister**

## Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i  
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:

100 stk. box **49,00**

## MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

## NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

MANGE TYPER KAN LEVERES  
I FARVER. RING FOR INFO

**DiskMASTER ApS**

**RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60**

**TELEFAX 47 98 74 92**

**DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE**

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter - er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre - RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.



# secret service



Er du kørt fast? Har du problemer?  
Aner du ikke dine levende råd?  
Check this out...

## LASER SQUAD

Her er et par gode taktikker til Amiga-versionen af dette superspil. Først "Assasins":

Forsyn et par af dine mænd med "rocket launchers". Når du så er kommet ind fra venstre si-

de, begynder du at blæse alle væggene i stykker. Nu skulle du hurtigt finde Sterne Regnix.

I "Rescue from the Mines" skal du dele dine mænd op i to grupper - en fra hvert hjørne. Dæk de lange gange med "opportunity fire", og ryk på den måde dine mænd frem fra gang til gang. Du har nu fanget fjenden i midten af gangene.

## THE LOST PATROL

Livet i den Vietnamesiske jungle er ingen picnic, men hvis du følger disse simple råd, er det faktisk skuffende let at gennemføre spillet (- så er du advarett!).

For det første skal du aldrig selv (dvs. Weaver) lede feltet. Den forreste mand er nemlig altid i fare for at blive dræbt af en booby-trap, og hvis Weaver dør, slutter spillet. Giv leder-tjansen til en af dine kolleger, men sørg for at vælge en, der er intelligent. Ellers risikerer du, at han

## ISLAND OF LOST HOPE

På sørøverskibet kan rejsen til øen virke uendelig lang. Det er den også, med mindre du gør noget aktivt for det! Hvis du nu ønskede rigtigt kraftigt og smed en sølvmonet ud til havfruen, ville det hjælpe en hel del. Når skibet er tilstrækkeligt tæt på øen, skal du hugge en redningsbåd og ro i forvejen for at snuppe skatten. Først skal du dog sabotere den anden robåd, hvilket gøres ved hjælp af de 3 kanonkugler. De er nemlig TUNGE!

fører jer lige luk ind i et minefelt. Husk under alle omstændigheder at save spillet til ram med jævne mellemrum.

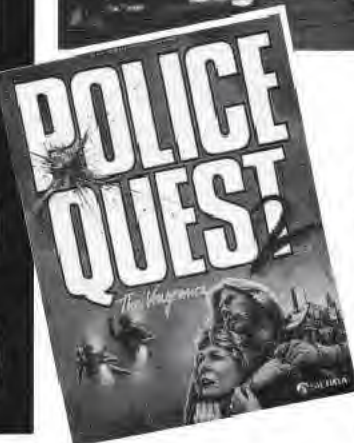
Brug tid på at planlægge din rute. I Vietnam er den hurtigste vej mellem to punkter næsten ALDRIG en lige linje. Terrænet er en alfaførende faktor, og du skal så vidt muligt holde dig væk fra bjerg-regionerne. Vær også opmærksom på, at der er visse terræntyper, som du slet ikke kan forcere. Som regel kan det godt betale sig at tage en stor omvej for at undgå de mest uvejsomme strækninger.

Lad mændene bevæge sig med den hurtigste hastighed, og giv dem halve mad-rationer. Når du holder hvil, så vælg flere korte hvil - f.eks. af 10 minutter. På den måde sparer du på mæden, og mændenes moral stiger relativt hurtigere i forhold til den tid, du bruger. Mange korte hvil er nøglen til at vinde spillet.

Hvis du retter dig efter ovenstående, skulle der være rigeligt med mad. Du behøver derfor ikke besøge bunkerne, men landsbyerne kommer du ikke udenom. I den første landsby skal du brutalt udspørge den gamle mand (question hard) om mad ("food"). Undersøg dernæst området, og du vil finde lidt ammunition.

I landsbyen med den unge Vietnameser, skal du skyde et par indbyggere, indtil han begynder at tale engelsk. I byen med den gamle dame, kan du roligt tage imod hendes gave. Skyd aldrig en hel landsby - det tærer stærkt på mændenes moral.

Hvis du kommer ud for actionseksens, hvor du ikke er sikker på at vinde, så vælg "retreat" og løb for livet. Hellere en levende kujon end en død martyr!



## POLICE QUEST II

Koden til din locker er bag på dit politi-kort, som du finder i handskerummet i din bil. Skriv "Turn around card". Din dykker-licens ligger bag i "wallet". Når du har fundet blodmærkerne ved "cotton cove", så husk at gennemsnøge skraldespanden.





## NUCLEAR WAR

Det er en god ide at holde med de stærke lande. Bomb de svage lande først. Koncentrer dig om at udslette et helt land, inden du skyder efter andre lande. Det er bedst at bruge missilerne og "warheads", så snart man har dem. De andre lande har det med at blive sure, når du opruster (hvorfor mon?). Desuden er det bedst at bruge propaganda mod de lande, det går dårligst med.

Tillykke med sejre, - men bliv nu ikke alt for skuffet over den manglende slut-sekvens...



## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

## TURRICAN

Først skal det siges, at disse tips er til C64 versionen af dette HIT-spil fra Rainbow Arts.



## SHADOW OF THE BEAST II

Hvis du går til højre fra starten af spillet, kommer du til en mand med et spyd. Tryk "A" for at spørge, og skriv "TEN PINTS". Du har nu aktiveret spillets cheat-mode, hvilket indebærer at du kan vade ind i alle monstre, uden at tage skade. Du er usårlig!

Dog kan du stadigvæk risikere at ende i håbløse situationer, hvis du ikke passer på, så lad være med at kaste al omtanke overbord...

## TELEFON HELPLINE!

Spiller du adventures? Abonnerer du på "Det Nye Computer"? Hvis du kan svare ja til begge disse spørgsmål, så har vi en god nyhed til dig!

Næste gang du sidder fast i et eventyr, behøver du ikke at fortvivle. Du ringer bare til vores eksklusive telefonhelpline, hvor alle abonnenter (og KUN abonnenter - dit abonnentnummer skal opgives som kontrol!) kan få GRATIS hjælp til næsten alle de populære eventyr. Hvis

Det første tip forudsætter at du har et ekstra joystick. Stik det i port 1, og læg noget tungt på det, således at det hele tiden peger mod venstre. Tryk nu konstant på fire-knappen med det joystick (port 2), som du styrer med. Monstrene glimrer nu ved deres fravær, men vær opmærksom på, at du stadig kan dø af time-out, vand, blinkende prikker og pigge der er oppe.

Her følger nogen lidt mere konventionelle tips til samme spil. Start med at gå til venstre, til du ikke kan komme længere. Hop så op, og der falder et ekstra liv ned. Hvis du så går frem og "svejer" rundt omkring dig, kommer der en bonus-kloids til syne. Skyd på den indtil den går i stykker. En tilsvarende bonus-kloids finder du i starten af level 2. Når du kommer til kæmpe-fisken, så stil dig med ryggen til helt ude i højre hjørne og svejs på den.

du ikke kommer igennem, så prøv igen - evt. gennem noteringsen. Dette er ikke uden grund - en MEGET benyttet service, og vore telefoner er rødgældende!

Hvis du ringer UDENFOR den tilladte telefontid, om så det er et minut før eller efter, eller kl. 3 om natten, bliver du TOTALT udelukket resten af dit liv! Og så er det altså KUN abonnenter, der kan få hjælp. Endnu en grund til omgående at tegne abonnement på Skandinaviens hotteste computermagasin..!

DU KAN RINGE: HVER ONSDAG FRA KL. 16.00 - 18.00 PÅ ET AF FØLGENDE TO NUMRE: 53 884717 / 42 190217



## FLOOD

Var det noget med nogen passwords?...

Level 1 - Frog Level 2 - Year Level 3 - Quif Level 4 - Long Level 5 - Word Level 6 - Fred Level 7 - Wine Level 8 - Grip Level 9 - Trap Level 10 - Thud Level 11 - Frak Level 12 - Vine Level 13 - Jump Level 14 - Nill Level 15 - Four Level 16 - Grit Level 17 - Zing Level 18 - Jing Level 19 - Lido Level 20 - Pool (Resten af koderne afsløres i næste nummer!)

## KLAX

Start spillet på første "wave", og tryk på "caps lock". Ved nu at holde SPACE (mellemrumstasten) og 3-tallet i bund, springer du en runde over. SPACE og 4-tallet bringer dig direkte til runde 100, der er den sidste i spillet.

## E-MOTION

Skriv "Moon unit", når spillet kører ind, og et tryk på F1 bringer dig en runde videre - F2 10 runder!



# Gi' et gavekort!

Nu har du mulighed for at forære et gavekort til en, du holder af, på et abonnement til COMputer – en oplagt idé til julen! Gavekortet kan selvfølgelig også bruges som en fødselsdags- konfirmations- eller eksamensgave, eller hvad du nu har lyst til. Rekvirér et eller flere gavekort fra forlaget, skriv eller ring til:

## Forlaget Audio A/S

Store Kongensgade 72 • 1264 København K.  
Tlf.: 33 91 28 33, lokal 24

Mærk kuerten "COMputer Gavekort".  
Oplys om abonnementsstart og periode (½ eller ¾ år) samt computertype, og vi sender dig straks et girokort. Bemærk at ½-års-abonnenter også modtager et gratis spil.



# TILBUD TIL NYE ABONNENTER

## Få det første nr. af COMputer og det nye LABYRINTH spil GRATIS!

Har du en Amiga eller en C64 computer? Eller køber du snart en? Så har vi bladet for dig – COMputer. Benyt tilbuddet, så får du et blad, der er fyldt til randen med spændende artikler, reportager fra hele verden, dybdegående hard- og softwaretests, interviews, tips til hvordan du udnytter din computer. Og hvordan du styrer i dine egne spil! Plus konkurrencer, hilsener, bøgermarkedet og meget mere!



Send kuponen idag og vi sender dit gratis blad (nr. 10) og det sensationelle Labyrinth computerspil omgående.

**JA** jeg vil gerne have et prøveabonnement (start nr. 11) på COMputer i 4 måneder og betaler KUN 139,- kr. + porto. Desuden modtager jeg et ekstra blad (nr. 10, afbildet til venstre) og LABYRINTH-spillet helt GRATIS. Normalpris ialt 372,- kr. **JEG SPARER 233,- kr.** og betaler altså KUN 139,- plus porto 13,- kr. OBS! Spillet tåler til (kryds af): Commodore 64 – ☐ Bånd ☐ Disk ☐ og Amiga ☐



Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr. \_\_\_\_\_  
By \_\_\_\_\_  
Indsend kuponen i DAG. SKRIV VENLIGST TYDELIGT



Sendes  
ufrankeret  
"COMputer"  
betaler portoen

1003



FORLAGET AUDIO A/S

Store Kongensgade 72  
1045 København K

Labyrinth-spillet er en af  
Kim Schumacher og  
Danmarks Radios  
største succeser



# MEGA ONLINE



Af Hans Henrik Bang (SysOp)

**N**u har COMputers BBS været oppe og køre i over 2 år, men da COMputer fik en ansigtsløftning og blev til Det Nye COMputer, syntes vi også, at vores BBS trængte til at blive peppet op. Vi har derfor sat et helt nyt system op at køre, og det kan du læse om i denne artikel.

## Den gamle base

Den gamle base kørte på et system kaldet PC-board, der havde visse mangler, som flere af brugerne klagede over. Blandt andet var basen opdelt i forskellige områder, såkaldte konferencer, hvor man kunne skrive post til hinanden. Det gav bare det problem, at man var nødt til at gå alle konferencerne igennem, for at se om der var kommet noget post, og det kunne nemt tage 10 minutters dyr telefonid. Desuden var man altid nødt til at vente på at billedet blev tegnet færdigt, før man kunne vælge et menupunkt, og det gav endnu mere dyr telefonid - surt show!

Derfor har vi nu installeret det, der efter vores mening, er det bedste BBS system på markedet, QuickBBS, der nemt kommer udenom disse problemer, og desuden har mange ekstra faciliteter, som brugerne kan nyde godt af.

For det første er der en ny funktion til at scanne post, så du allerede, når du logger på, kan se om der er kommet nogle breve til dig. Derudover er basen hele vejen igennem forsynet med de såkaldte hotkeys,

**"COMputers" database har fået et helt nyt udseende, og en lang række nye features, med Onlinespil, stakkevis af programmer, brevkasser og meget mere, der gør det endnu mere attraktivt at logge sig på basen - 24 timer i døgnet, alle syv dage i ugen!**



hvilket betyder at du kan vælge et menupunkt, selvom menuen ikke er tegnet færdigt endnu, så hvis du kender basen godt, kan du i løbet af få sekunder komme frem til lige netop den funktion du ønsker, uden irriterende venten.

## Hurtig abonnent-status

For at få fuld adgang til basen skal du være abonnent på COM-

puter, og bede om at blive opgraderet til abonnentstatus. Det gør du ved at trykke A i hovedmenuen og svare på spørgsmålene.

Det er vigtigt at du angiver dit abonnementsnummer korrekt, for ellers bliver du ikke opgraderet. Abonnementsnummeret er de 7 cifre der står bag på dit eksemplar af COMputer efter grafikklodsens.

## Postbudet ringer kun en gang

Postsystemet i QuickBBS er utroligt smart, men kan godt virke lidt indviklet i starten, fordi der er så mange funktioner. Jeg vil derfor starte med at forklare, hvordan du nemt og effektivt udnytter det maksimalt. Første gang du logger på, bør du gå ind i parametermenuen (tryk Z i hovedmenuen), for her kan du sætte dine personlige præferencer mht. basen. Det er især vigtigt at du vælger postområder (tryk C), og her bestemmer, hvilke områder der interesserer dig. Hvis du f.eks. ikke er interesseret i Køb og Salg sektionen, sætter du bare den til off. Så vil du aldrig blive belejret med annoncer for en "lattere defekt ZX-Spectrum, kun lidt brugt".

Når du har valgt disse trykker du \*, hvilket bringer dig tilbage til hovedmenuen, uanset hvor i basen du befinder dig. Så trykker du P for postsektionen, og bliver nu præsenteret for en liste over de forskellige postområder. Så kan du enten gå ned i et bestemt postområde (f.eks. Jokes), eller også kan du trykke C for "Combined" dvs. kombineret mode. Her læser du alle de postområder som du satte til (on), oven i parametermenuen lige før, hvilket betyder, at du kan læse post i mange postområder på en gang.

Selve postsektionen byder på 2 forskellige scannefunktioner: Scan og Quickscan. De vir-



ker på samme måde, ved at vise overskrifterne fra forskellige breve (du kan vælge at scanne al ny post, siden sidste læsning eller at scanne posten forfra eller bagfra mellem forskellige numre). Quickscan går hurtigere, fordi den kun viser afsender, modtager og emne, mens scan også viser afsendelsesdato mv. Når du vælger scanfunktion, bliver du spurgt om du vil mærke beskederne. Hvis du svarer ja, bliver du spurgt efter hver besked, om du ønsker at sætte mærke ved netop den besked, og på den måde kan du udvælge de beskeder, der ser mest interessante ud.

Dernæst går du ind i læsefunktionen ved at trykke R, og her kan du igen vælge nye beskeder, eller vælge at læse alle beskeder i forlæns eller baglæns rækkefølge. Herudover er der en funktion, der hedder "Marked messages" og hvis du vælger den, får du kun vist de beskeder, som du satte mærke ved lige før - smart ikke?

Som normal fremgangsmåde vil jeg anbefale, at du, første gang du logger på basen (første gang du vil læse postsektionen), aktiverer samtlige postområder i parametermenue, og derefter bruger scan til at markere de beskeder du synes ser interessante ud, og læser dem, for at få en indføring i, hvad der foregår på basen. Næste gang du logger på, skal du igen trykke C (Combined) for at vælge postområde, men så skal du ikke bruge scan funktion, men i stedet vælge R for læs, og derefter N for at læse alle nye beskeder på basen.

På den måde kan du nemlig holde dig ajour med, hvad der foregår. Hvis du så senere bliver træt af beskederne i et bestemt område, går du bare tilbage til parametermenue og vælger det område fra (off).

## Filoverførsler

Det vigtigste punkt for de fleste er nok up- og især download, hvor du kan hente diverse forskellige programmer incl. de PD programmer, der bliver omtalt i bladet. Det kræver dog at du har abonnentstatus, for du kan benytte dig af denne service. Først trykker du F fra hovedmenuen for at komme over i filsektionen, og her kan du så se de forskellige filområder på basen.

Det mest interessante i starten er filområde A (tekstfiler), for her ligger der en liste over alle de filer, der ligger til download på basen. Listen findes både som Ascifil, samt i en pakket version (med Zoo og Lharc pak-



Vælg blandt så forskellige emner som Filosofi, Programmer og Børnske Børnem.



Skriv breve til alle på basen, eller skriv privat til en bruger - del hele foregår i denne menu.

kere). Du kan også bare kigge rundt i de forskellige directories, og trykke F for at se hvilke programmer, der ligger der. Bemærk det tal, der står i firkantet parentes foran filbeskrivelsen. Det angiver hvor mange gange denne fil er blevet downloadet, så du kan se hvilke filer, der er mest populære. Hver gang du ønsker at skifte filområde, skal du trykke '-', der overalt på basen bringer dig tilbage til den forrige menu. For at downloade en fil, trykker du D (du behøver ikke at stå i det rigtige filområde, for maskinen finder selv filen), hvorefter du bliver bedt om at vælge overførselsprotokol. Her vil jeg stærkt anbefale, at du vælger Z for Z-modem og desuden sætter dit kommuni-



Filsektionen er den absolut største sektion på basen. Her kan du hente eller lægge originale programmer, lige fra utilities, over spil, til musik, grafik osv. Eller du kan bestille en eller flere af vores populære PD-disketter, på en nem og bekvem måde.



Via statistik-menuen, kan du se, hvornår på døgnet der er mindst belastning på basen, så du lettere kan komme til.



Har du brug for en dansk stil? Kig en ekstra gang i Opgave-menuen, måske finder du lige den tekst, du står og mangler. Der er opgaver fra folkeskolen, gymnasiet og universitetet.



Dungeon menuen, hvor alle eventyrtræks mødes, og udveksler tips og hjælp.

kationsprogram til samme. Derefter kommer der en linie, hvor du skal skrive navnene på de filer du vil hente, og du kan skrive så mange som der er plads til, hvis du bare separerer hver enkelt fil med et mellemrum.

Desuden er de såkaldte wildcards tilladt, hvilket betyder at du kan bruge \* som "joker", hvis du vil hente flere filer med enslydende navne, eller hvis du ikke kan huske navnet præcist. Hvis du f.eks. beder om at downloade Filei\*, vil du både få downloadet FILELIST.TXT, FILELIST.ZOO FILELIST.LZH FILELIQR.XRZ osv. Da det på den måde er muligt at komme til at angive flere filer end du havde tænkt dig, bliver du altid spurgt, om du ønsker at afbryde



Indtil nu er der to Online-spil at vælge imellem: Trade-Wars og Turbo-Chess, hvor Trade-Wars er et rumspil a la Elite. Der er planer om at udbygge denne sektion, til at omfatte flere spil.



Selve Trade-Wars menuen. Hertil hører der også en daglig "avis", der fortæller hvem der har skudt hvem osv., plus en opdateret top-scoring-liste.

overførslen, inden den går igang. Det kan f.eks. være nyttigt, hvis du gerne vil hente JrComm og skriver J\*.\* som filnavn, og pludselig opdager at du skal til at downloade 6 Megabyte filer, der allesammen starter med J. Desuden kan du vælge, om du vil logge af automatisk efter overførslen, hvilket er smart, hvis du ellers erfærdig på basen, for så behøver du ikke at sidde og vente på, at overførslen er færdig for at logge af manuelt.

Når du vil uploade, foregår det på præcis samme facon, med den lille forskel at du skal angive en beskrivelse af det du har uploadet. Prøv at gøre beskrivelsen så præcis som muligt, for at andre kan se om det er interessant for dem at downloade. Det betyder at en beskrivelse som "Et billede", "Et flot billede" eller eventuelt "Et meget flot billede" er bandlyst. Skriv i stedet f.eks. "IFF bill. af BMW 325i, meget flot" i stedet, (forudsat at det er et IFF billede af en BMW selvfølgelig). Desuden må du MEGET gerne pakke de filer du uploader (helst med lharc), og skrive den rigtige extension (endelse) på filnavnet, så andre kan se, hvordan det er pakket.

## Onlinespil

En af de sjoveste ting på den nye base, er de onlinespil vi har installeret. Vi kører pt. Turbo-Chess og rumspillet Trade Wars. Sidstnævnte er specielt interessant, idet vi holder en løbende konkurrence i, hvem der er bedst til at handle sig frem i rummet. Den 1. i hver måned (ved midnat) kigger vi på, hvem der ligger øverst på scoringstavlen, og vedkommende får tilsendt et fedt spil fra redaktionen. Hvis du har lyst til at spille med, så start med at hente instruktionerne i tekstfil directoryet, for uden dem, har du ikke en chance mod de garvede spillere.

## Over and out

Når du så er færdig på basen, kan du logge af ved at trykke I, der virker overalt på basen. Så får du en sidste menu, hvor du kan vælge at lægge en besked til sysop, eller også kan du bare trykke I igen for at logge af. Hvis du ikke gider at se på logoff billedet, der bliver tegnet, trykker du bare I en 3. gang for at logge af med det samme.

Og så vil vi ellers bare ønske dig god fornøjelse med den nye Computer BBS  
ATHO  
NO CARRIER





# INTERWORD INTERSPREAD



Af Emil H Pedersen

**A**t vi i Danmark har mange talentfulde programmører er endnu engang blevet beviset.

Denne gang er det forholdsvis nye Interactivision fra Silkeborg der for alvor markerer sig på det danske marked med de to ovenstående programmer.

Programmørerne bag er Peter Kaae Thomsen (Interword), og Henrik Krogh Møller (Interspread), der klogeligt har valgt at give deres programmer nøjagtigt samme brugerflade.

## Vi begynder

Interword fylder fire disketter, hvoraf ordbogen fylder de tre.

Ønsker man derfor at benytte sig af stavekontrollen, kan det anbefales at have harddisk, idet man derved undgår lange søgetider og hyppige disketteskift.

Installerings-program til harddisk medfølger.

## Seriøs dansk software på højt plan To nye produkter til Amiga - begge danske, og med en imponerende standard, har set dagens lys.

Stavekontrollen er selvfølgelig på dansk.

Efter installering behøver man blot at boot'e systemet, og man er kørende.

Lynhurtigt opdager man, at programmet er opbygget på en meget lækker "Amiga-agtig" måde, med masser af informationer og symboler.

Man bemærker endvidere at alting foregår særdeles hurtigt og ubesværet.

Således er det væsentligt behageligere at bevæge sig rundt i et dokument, end i WordPerfect f.eks.

## Opbygningen

Øverst på skærm billedet står foruden dokument, navn, antal ledige bytes.

Næste linie er forbeholdt 6 ikoner og en statuslinie.

Ikonerne dækker følgende fem hyppigt anvendte funktioner: disketteoperationer, udskrivning, dokumentvalg (man kan arbejde med op til 50 dokumenter samtidigt), indsæt blok, kopier blok og slet blok.

Dernæst kommer et felt hvor et bogstav indikerer følgende tilstande: Skrifttype, Vis koder, Capslock nedtrykket, ændring i dokument, Blok sat, automatisk stavekontrol og automatisk orddelelse.

Heraf skal punktet "Vis koder" have et par ord med på vejen. Har man arbejdet med WordPerfect kender man funktionen "vis koder", den sammen funktion har In-

terword.

Dog havde jeg foretrukket koderne en anelse mere informative.

F.eks. havde det været rart at man foruden <MARG> kunne se den aktuelle margin indstilling, f.eks. <MARG: 10:74>.

I daglig brug har det dog kun ringe praktisk betydning.

Det er ellers ikke funktioner man mangler i Interword.

Alle de gængse er tilstede, så lad os istedet fortsætte med nogle af de mere specielle.

F.eks. kan programmet generere indeks/ indholdsfortegnelse.

Sommetider kan man have behov for at indsætte lidt tekst ude i venstre margin.

Dette kan medføre store problemer i forbindelse med den øvrige tekst.

Men Peter Kaae Thomsen har taget højde for problemet, idet han har implementeret "Sæt noter" funktionen.

Med denne funktion kan





man sætte noter helt ude i venstre margin.

## Lav din egen printer-driver

Sidst skal programmet "Config" nævnes.

Her har du mulighed for at lave din egen printerdriver, så lige præcis din printer kan udnyttes til det optimale.

Det at lave en printerdriver vil i korte træk sige, at man fortæller programmet hvilke ESC-koder der skal sendes til printeren, ud fra de tegn der står på skærmen.

En escape (ESC) kode er den kode, der får din printer til at skrive eksempelvis kursiv, underline osv.

Ved at have muligheden for at ændre disse koder, er du i stand til at benytte Interword sammen med en hvilken som helst printer, blot du er klar over hvilke ESC-koder din printer forventer at modtage.

Dette program er dog ikke for uindviede, og jeg anbefaler at man skaffer sig grundigt kendskab til såvel sin printer, som til "Config".

Man kan undre sig over, at man har valgt kun at medlevere tre drivere fra starten af.

Men det skyldes, at man fra programmet kan vælge at benytte den driver man har valgt fra Preferences.

## Sammenfattende

I det hele taget har Interword en masse små nyttige og sjove funktioner.

En af disse er "Statistik". Her har du mulighed for at få udskrevet en oversigt over bla. antal ord, afsnit, antal forskellige ord, samt lixværdien (sværhedsgraden af teksten).

Ydermere kan der genereres en liste over de anvendte ords hyppighed. En lækker detalje, når man søger at gøre sit sprog afvekslende.



Interword har indbygget ordbog, med over 150.000 danske ord

## Sammenspiel

Når man sidder med et velgennemtænkt stykke software som dette, ønsker man at kunne integrere det med andre. F.eks. at kunne importere data fra sit regneark, med det formål at rette til og skrive forklarende tekst.

øverst i venstre hjørne af skærmen, og konstaterer da også hurtigt, at funktionerne ikke har ændret sig.

Naturligvis kan man også her arbejde med flere opgaver (regneark) samtidigt.

At bevæge sig rundt i regnearket foregår hurtigt og smertefrit, ligesom indtast-



**SAVE faciliteterne Interword overlader intet til tilfældighederne**

Med anvendelsen af søsterprogrammet "Interspread" kan dette lade sig gøre.

Interspread er et særdeles kompetent bud på et regneark, og har således alle de funktioner der skal til for at opfylde den krævende brugers ønsker.

Hvad manualen angår, gør de samme faktorer sig gældende som for Interword's vedkommende.

Ligesåvel er brugerinterfacet identisk i de to programmer.

Således genfinder man de seks før omtalte ikoner

ning af formler er legende let  
- man peger blot med musen

Mulighederne for redigering i indtastede data er mange.

Har man f.eks. under indtastningen af en formel lavet en fejl, blinker skærmen og markøren placeres ud for fejlen.

Ønsker man ikke at foretage menuvalg med musen, har man mulighed for at benytte sig af makro-tastatur sekvenser.

Man trykker simpelthen på tast '>' efterfulgt af forbogstavet på det pågæld-

ende menupunkt.

Denne funktion vil blive gennemgået sammen med det egentlige makrosprog.

Naturligvis har man en række muligheder for at stille celleparametre, dvs. ændre udseendet af en given celled indhold.

Man kan f.eks. ændre farve, lave understregning, fed skrift og høj/lav skrift.

Derudover kan man vælge hvor mange decimaler man ønsker, såvel som kolonnebredden kan sættes efter ønske.

Endvidere kan man angive i hvilke enheder data skal præsenteres (Kr.Hz. osv.).

Mulighederne er mangfoldige. Når man arbejder med lange kolonner, kan det f.eks. meget hurtigt blive et voldsomt stykke arbejde at summere hele kolonnen.

Her præsenterer Inter-  
spread endnu en praktisk  
funktion, nemlig muligheden  
for at navngive celler eller  
hele blokke af celler.

Forestil dig, at du ønsker at summere februars afgang fra varelageret. I stedet for at ligge hvert enkelt felt ind i en formel, navngiver du blot kolonnen og skriver i resultatcellen:

=SUM(@<kolonnenavn>).

Dette betyder selvsagt at den summerede værdi fremkommer i den valgte celle.

Ved udarbejdelse af formler kan man med fordel benytte de funktioner Henrik Krogh Møller har indlagt.

Man vælger "Indsæt funktion", og et vindue kommer frem med en oversigt, hvorfra man kan foretage sine valg. Funktionen bliver herefter automatisk indsat i formlen.

At gennemgå samtlige funktioner her ligger udenfor denne artikels rammer, men som eksempler kan nævnes Date, Day og en række finans funktioner: FK (hovedstolsberegning), FV(Fremtidig



værdi af opsparring) samt praktisk taget alle øvrige matematiske såvel som finansielle funktioner.

Vil man at bruge den samme formel i flere kolonner, kopierer man blot cellen hvori formelen står - programmet ændrer selv cellekoordinaterne, så de passer til de nye positioner.

Dette skyldes at regnearket ved opstart benytter relative cellereferencer.

Ønsker man ikke denne funktion, vælger man blot at cellen skal være med absolut reference. Således vil koordinaterne ikke ændres ved kopiering.

## Ikke alene

Som nævnt tidligere kan man benytte de to programmer samtidigt.

Skal man således eksportere regnearksdata til Interword, vælger man blot "overfør", og de pågældende data lægges i tekstbehandlingsens Clip-board.

Derefter behøver man blot vælge "Interword i front" (forudsætter at begge programmer ligger samtidigt i RAM), hvorefter man kan "klistre" data ind hvor man måtte ønske det.

## Grafisk præsentation

Til dette formål tilbyder Interspread ialt otte forskellige grafer, lige fra søjle til lagkagediagram.

At tegne en graf gøres på den absolut letteste måde jeg nogen sinde har set.

Man indtaster ganske enkelt sine data, og vælger eksempelvis "søjle" diagram, og en graf dannes på skærmen.

Herefter har man mulighed for at tilføje tekst til x og y akser (samt en masse andet), ligesåvel som man kan vælge at udskrive eller gemme sin graf.

Vælger man sidstnævnte mulighed, sker dette natur-



Interspread er et fuldt udbygget regneark til Amiga, der hører til den tunge ende.

ligvis i IFF-format.

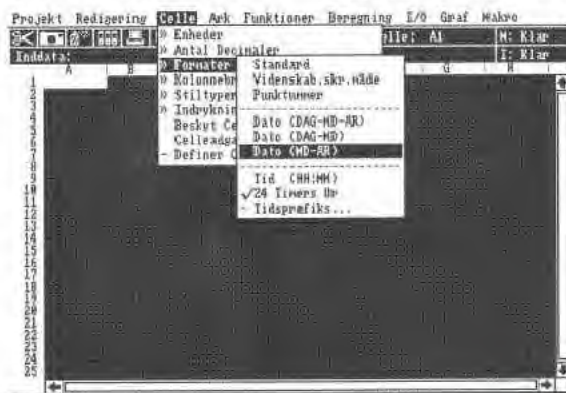
## Programmer programmer

Som lovet tidligere skal vi nu se nærmere på makro-delen.

celle med funktionen TILBAGE.

Disse funktioner giver mulighed for at lave et regneark, som kan betjenes af folk uden kendskab til Interspread specielt.

Dog savner jeg i denne



Udover at bruge macroer som: til menuer, kan man anvende de specielle macroinstruktioner til, på det nærmeste at programmere et regneark i Interspread

Denne del er et af de væsentligste aktiver ved dette program, og det vil sikkert glæde mange at makrosproget er på dansk.

Udover at bruge makroer som "genveje" til menuer, kan man anvende de specielle makro instruktioner til, på det nærmeste at programmere sit regneark.

Dette gøres muligt med funktioner såsom HOP til celle/cellenavn, HVIS og UNDERRUTINE.

Ved at benytte sidstnævnte funktion frem for HOP, har man mulighed for at returnere til den kaldende

le de gængse operatorer (>, <, <= osv.).

En sidste smart ting der skal nævnes, er muligheden for automatisk opstart af makro, ved indlæsning af regneark.

## Længe leve Danmark

Tilbage er kun at sige at dette er det mest forfriskende der er hændt Amiga'en i lange tider.

Uanset dine præferencer for tekstbehandling og/eller regneark, garanterer jeg at du bliver tilfreds med disse to produkter.

Det er topprofessionelt software, og ovenikøbet til priser, der er til at forstå.

## Hvad er hvad?

### Tekstbehandling:

En tekstbehandling giver en mulighed for at indtaste tekst på skærmen, hvorefter man kan formaterer og rette i den.

Herefter kan man vælge at udskrive til printer, eller gemme på harddisk.

### Regneark:

Et regneark bruges i forbindelse med budgetlægning og simulering.

Man skal forestille sig et regneark som et koordinatsystem, opbygget med en x-akse, der med bogstaver angiver kolonner, og en y-akse der med tal angiver rækker.

Hver koordinat kaldes en celle. En celle kan indeholde tekst, tal eller en formel.

Formelen angiver hvortedes de indtastede tal skal behandles.

Eksempelvis vil en celle med følgende formel: A6+A7, medføre at cellen med koordinatet A6 bliver adderet med cellen på koordinat A7.

**Fakta:**  
Interword/ Interspread  
895,- Supersoft  
Tel: 86.19.32.44.



# GAMEPLAY

## BACK TO THE FUTURE II PART II



De hårdtslående paddler er kommet til computeren. Vi tester TEENAGER MUTANT NINJA TURTLES - s. 44.

### TEST SYSTEMET

Vi anmelder alle de spil, vi overhovedet kan få fingre i til Amiga og C64. Vi tager altid udgangspunkt i den mest avancerede version, og så tester vi den anden udgave i en separat kasse med både tekst og karakterer.

Hvis spillet (endnu) ikke er kommet til begge maskiner, laver vi en lille update-kasse, hvor vi skriver alt hvad vi kan opsnuse om den sekundære version.

### KARAKTERERNE

Kategorierne siger sig selv, så her er en hurtig oversigt over, hvad vi i grunden mener, med de points vi giver.

- 90-100% : Fantastisk godt. Køb det straks. En klassiker!
- 80-89% : Meget godt. Absolut anbefalet!
- 70-79% : Rimeligt. Udmærket "hvis du kan li' den slags".
- 55-69% : Et ret middelmådigt spil med visse lyspunkter.
- 40-54% : Et skuffende og dårligt gennemført spil.
- 15-39% : Et elendigt spil, som du for hver en pris må undgå!
- 00-14% : Bwaaaaaaaadrrrrr.....!!!!

### INDEX

Back to the Future II .....	36
Codename Iceman .....	41
Escape from the Planet of the Robot Monsters .....	43
Imperium .....	42
Kings Quest IV .....	41
Legend to Faerghall .....	38
Loom .....	36
Operation Stealth .....	44
Rorkes Drift .....	38
Teenage mutant Ninja Turtles .....	44

Alt det ballade på grund af en gammel salmanak...

BACK TO THE FUTURE II - s. 36.



Har du magiske talenter? Prøv selv efter i LOOM - s. 36.

Fortsættelsen til "Future Wars" er kommet. Den hedder OPERATION STEALTH - s. 44.



### ET RIGTIGT EVENTYR?

Diskussionen fortsætter. En lille gruppe læsere vil partout have en separat sektion i bladet om eventyrspil. Men hvortor egentlig?

Selvom om vi fortsatte at samle alt eventyr-stoffet på et sted, betyder det jo ikke, at der ville komme mere af det - snarere tværtimod, for sagen er jo den, at vi allerede dækker "adventurespil" fuldt ud - vi har tips, anmeldelser, nyheder og sågar en enestående telefon helpline, som alle vores abonnenter frit kan benytte.

At samle alt dette i en sektion ville være en fatal fejltagelse. Vi ser jo netop nu, hvordan de såkaldte "adventures" bryder ud af deres niche. Hvorfor skulle vi så forsøge at proppe dem tilbage i deres bås?

Skellene mellem adventures og andre spil er ved at være udvisket, og det er denne måneds "Gameplay" sektion et godt eksempel på. Spil som "Operation Stealth" og flere af de nye Sierra-titler indeholder elementer af både action og adventure. Endnu mere tydeligt bliver det i de velkendte "Cinemaware" spil, der er så populære, at flere andre softwarehuse nu er begyndt at efterligne dem. Hvad skal man kalde den slags spil? Adventures? Action?!

Hvortor ikke bare kalde dem spil! Her på "Det Nye COMPUTER" har vi forlængst sagt farvel til den forældede apartholdsmænd, hvor alle spil absolut skulle placeres i en eller anden bås. Vi har besluttet at tage eventyr-spillene (i det omfang man stadig kan bruge udtrykket) alvorligt, hvilket bedst gøres ved at anmelde dem på linje med alle andre spil. De har ikke længere brug for særbehandling. Den slags er de forlængst vokset fra. Heldigvis!



# BACK TO THE

## Image works C64

Jeg har aldrig forstået, hvorfor folk så gerne vil rejse ind i fremtiden. Hvis nu vi forestiller os, at man ser, at man engang i fremtiden vil blive bestjålet af en lilla agurk, så kan man gå rundt og frygte denne grøntsag resten af sit liv, vel vidende at en dag vil det ske. Man kan jo ikke ændre på fremtiden, for så er det jo ikke længere fremtid, og så ville man ikke se den fremtid, der ikke ville komme.

Nu har stumphen Michael J. Fox (HAN ER MINDRE END MIG!!!!) indspillet tre film, hvor man netop rejser rundt i frem- og fortid for at ændre dem, så frem- og fortid ikke bliver som frem- og fortid burde have været, men derimod bliver afløst af en anden frem- og fortid, som er meget bedre end Rolling Stones. Hvis du er forvirret, så skulle du se mig!!!

Hvad jeg derimod er helt sikker på er, at licens-spillet til anden del af denne tidløse trilogi er på banen, og at jeg er kommet fra fortiden for at anmelde det for jer. Folk kalder mig Christian, men i virkeligheden hedder jeg Ludvig d. 14 og er stinkende rig.

Fem dele er hvad dette produkt er blevet stykket sammen af, og lad mig sige med det

samme, at hvis dette er hvad 90'erne kan byde på, vil jeg hellere blive i Glassalen og godkende en ny henrettelsesmetode!

Tag nu f.eks. den første bane. Her står en ung flæs på hoverboard, og skal suse rundt i en ligegyldig betonby, mens han banker andre rødder, der OGSÅ står på hoverboards. Undervejs kan der samles forskellige varer op, som giver længere tidsfrist og mere energi. Det hele er desværre jævnt kedeligt, figurerne er sammensat af pixels på størrelse med legoklodser og lyden er et sindssygt remix af filmens titelmelodi. Næh, må jeg så bede om en god menuet.

Der næst skal vores unge "garson" redde sin veninde, der er spærret inde i et hus. Det sindsoprivende puslespil går nu ud på at åbne nogle døre, så Jennifer kan slippe ud, men samtidig går onde mennesker rundt og vil dræbe den trinde mø. Dem skal man bare lede på afveje, og hele denne bane er klaret i tre forsøg og er så let som at klø sig i sin pudrede paryk.

Nu bliver man pludselig voldsom, og skal gå fra venstre mod højre, mens man banker pøbelen af vejen, hvis de står i vejen for en. Den slags har jeg også folk til at gøre, hvis de står i vejen for min karet og tigger, men den unge mand vil gøre det selv. Da han kun kan

slå og sparke, og ikke har hverken kårde eller musket, er han i store vanskeligheder. Men den største fare er dog kedsomheden, thi dette er lige så ophidsende som at se maling tørre.

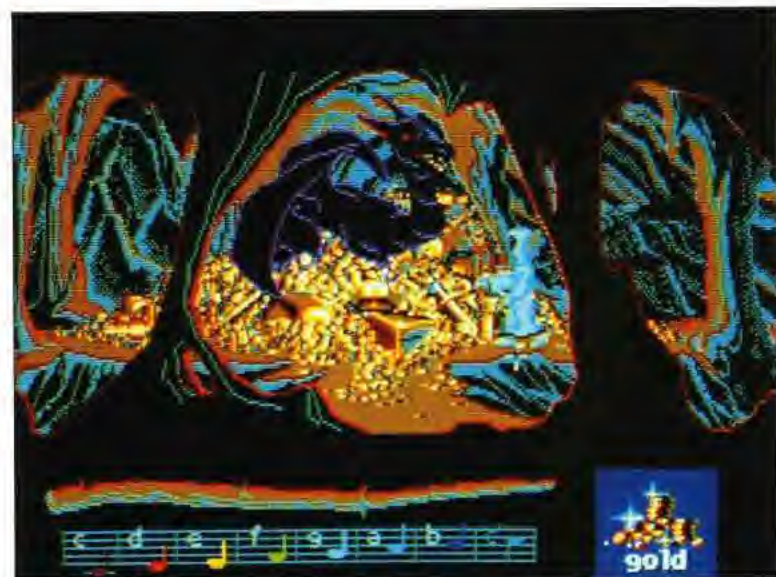
Da bånd ikke er det mest solide medie at gemme spil på, kom jeg aldrig til at se de sidste to baner, men jeg kan oplyse om, at de indeholder endnu et charmerende puslespil og en jagt mellem moderne kareter.

Både grafik og lyd irriterer min æstetiske sans i en sådan grad, at man må sig forbavset. Gå langt uden om denne bunke "merde", og jeg vil til gengæld tage tilbage til mit hof, og sørge for at putte programmerernes forældre under guillotine. Og hvis I, til jeg kommer næste gang, har lavet et guillotine-spil, skal det være mig en vidunderlig fornøjelse at teste det.

Luis Catorce

Grafik	:	43%
Lyd	:	32%
Fængende	:	56%
Fængende	:	45%
OVERALL	:	34%

# LOOM



Ved hjælp af staven nederst i billedet kan du omsætte musiktone til magi.

## Lucasfilm AMIGA

Så kom det endelig, Brian Moriarty's længe ventede grafik-eventyr. Moriarty (jeg synes ikke jeg vil være bekendt at kalde ham Brian) er nok kendt af de fleste for spil som "Trinity" og "A Mind Forever Voyaging", der blev udgivet af nu afdøde Infocom (ære være deres minde). Nu arbejder han for Lucasfilm, og Loom er det nyeste udspil i den spilrække, der også omfatter de utroligt populære Maniac Mansion, Zak McKracken og Indiana Jones III.

Det første man bemærker, når man åbner den store spillæske, er et kassettebånd. Båndet indeholder spillets soundtrack på den ene side, og et lille hørespil på den anden. Desværre er ingen af delene så professionelt, som man kunne forvente, når man tænker på Lucasfilms produktions-faciliteter. Indspilningens tekniske kvalitet lader meget tilbage at ønske, og hørespillet er udført af skuespillere, der overspiller så meget, at det af og til er direkte øretæveindbydende.

Plottet i spillet er mildest talt lidt mystisk. Du spiller rollen som drengen Bobbin Threadbare. Lige siden Bobbin blev født, har kaos spredt sig i "Den store væv" (loom = væv), som er det magiske symbol for "Vævernes broderskab". Bobbin er nemlig ikke nogen helt almindelig dreng - mere skal jeg ikke afsløre her. Da alle beboerne i din landsby pludselig forsvinder under meget mystiske



# FUTURE II



## HVAD ER TID?

Har du ikke tit grublet over hvad tid er? Hvorfor er det så vigtigt? Hvorfor kan man ikke bare udvide døgnet? Svarene får du af dit yndlingsblad og af læsekonnet.

TID: "punkter i eller dele af en ikke-rumlig rækkefølge: fortsat forløb af tilstande eller begivenheder. I fys. måles i ved sammenligning med periodiske bevægelser med kendt svingningstid. Den grundlæggende tidsenhed er i alle målesystemer et sekund. If. relativitetsteori afhænger et systems i af dets bevægelsestilstand i forhold til en iagttagers, idet et ur der bevæger sig med hastighed nær lysets for iagttageren vil synes at gå langsommere end et tilsvarende ur i hvile; dette er påvist v.h.a. elementarpartikler med kendt henfaldstid."

Så nu ved du, takket være dit yndlingsblad, hvad tid er!

Den berømte "hoverboard jagt"...

omstændigheder, drager du ud i verden for at finde ud af, hvad der egentlig er sket, og hvad du kan gøre ved det.

Til din rådighed har du en magisk stav, der ved hjælp af musik-toner kan kaste forskellige "spells". Først skal du imidlertid finde de rigtige tone-kombinationer, hvilket ikke er noget problem, hvis du altså har øjne og ører med dig.

Der er ikke noget egentligt ikon-system i spillet - det hele styres med tryllestaven, og det siger sig selv, at et spil med et så begrænset brugerinterface umuligt kan være særlig svært at gennemføre. Og Loom er da reelt heller ikke et ægte, problemorienteret adventure. Spillet er alt for let, og kan egentlig snarere beskrives som en elektronisk billedbog.

Dette er ifølge Brian Moriarty helt bevidst. I stedet for at skabe en masse puzzles, ville han hellere fortælle en god historie. Og det er der da heller ikke noget galt i.

Problemet er bare, at historien ikke rigtig fængede mig. Det skyldes først og fremmest, at den flere steder virker lidt for "pæn" og børnebogs-agtig. Efter min mening er der for meget HC Andersen poesi og for lidt Brødrene Grimm uhygge i Loom, men den slags er selvfølgelig altid en smagssag. Umiddelbart kunne jeg forestille mig, at Loom især vil appellere til kvindelige spillere. Og Jakob.

Teknisk er spillet helt på højde med Lucasfilms tidligere eventyr. Grafikken udnytter ikke Amigaens tekniske kunnen, men den er i det mindste bedre end den i Sierra-spillene. Frem for alt er den opfindsom og stemningsfuld. Lyden er nogenlunde, men alligevel

overraskende svag i betragtning af, hvor stor en rolle musik spiller for gameplayet.

Alt i alt synes jeg, at Loom er lidt af en skuffelse. Eller måske er det bare mine forventninger til spillet, der var urealistisk høje? Loom er et flot og velpræsenteret eventyr, men det er slet ikke på højde med, hvad Brian Moriarty hidtil har præsteret.

Søren

Grafik	:	89%
Lyd	:	75%
Fængende	:	83%
Fængslende	:	69%
OVERALL	:	73%

## C64 UPDATE

Foreløbig har Lucasfilm ikke nævnt noget om en C64-version.



Som det fremgår, er grafikken meget stemningsfuld.





# RORKE'S DRIFT

**Impressions  
AMIGA**

En af grundene til, at de strategiske "wargames" kun apellerer til en lille, lukket skare er nok, at det kan være svært at leve sig ind i et slag, når det eneste udgangspunkt er et landkort, nogle symboler og en masse tabeller.

Rorke's Drift er et forsøg på at gøre handlingen mere nærværende, og ideen lyder umiddelbart logisk: i stedet for at give ordre til et lille symbol, der repræsenterer en hel deling, kommanderer spilleren her rundt med den enkelte soldat - een af gangen, mand efter mand.

Handlingen bygger på en historisk hændelse. Den 22. januar 1879 havde en gruppe på 137 britiske soldater efter en fejlslagen offensiv forskanset sig i en lille udpost ved navn - ja gæst selv. Rorke's Drift (godt gættet!) blev kort efter angrebet af en gigantisk hær bestående af 4000 zulu-krigere. Når slaget huskes den dag idag, skyldes det nok ikke mindst det faktum, at englænderne faktisk formåede at holde stand på trods af de overvældende odds. Din opgave i spillet er at gøre dem kunsten efter!

Før du starter, har du to væsentlige valgmuligheder. Du kan vælge den historiske version, hvor zulu'erne angriber som de gjorde det dengang, eller du kan vælge en helt uforudsigelig udgave, hvor computeren tilrettelægger fjendens bevægelser.

Ved spillets start står dine soldater (de af dem, der ikke er sårede) opmarcheret bag barrikaderne - klar til det forestående angreb. Gameplayet er ret utraditionelt bygget op. Man kan på vilkårlige tidspunkter stoppe begivenhedernes gang for at give sine soldater ordre (ikonstyret). Når man igen starter spillet, kan man så se, hvordan de bliver udført. Dette er langt mere fleksibelt end den strikse inddeling i faste "ordre-faser", man ser i mere konventionelle wargames.

Mine første indtryk af spillet var i det hele taget yderst positive. Jeg levede mig helt ind i handlingen og havde travlt med at postere mine mænd på strategiske steder, samtidig med at jeg nervøst sonderede terrænet for zulu-krigere. Pludselig kom de myldrende...

**Kampen raser, og fjenden er i klart overtal.**



I løbet af fem minutter var min opfattelse af spillet skiftet fra forventningsfuld spænding til mekanisk rutine. Nedslagningen af zulukrigerne forløber nemlig således: klik på en englænder, klik på en zulu, klik på en englænder, klik på en zulu, klik på en englænder, klik på en zulu, klik på en englænder, klik på en zulu... behøver jeg at gøre jer opmærksom på, at jeg er linjebetalt?... klik på en englænder, klik på en zulu, klik på en englænder, klik på en (STOP! - Red.).

Okay. Man finder i hvert fald hurtigt ud af, at det ikke er uden grund, når de fleste andre wargames skildrer kampene fra et mere overordnet synspunkt. I Rorke's Drift drukner de strategiske overvejelser simpelthen i marathon-lignende muse-manøvrer. Så meget desto værre er det, at spillets brugerinterface er en regulær katastrofe. Spillet er teknisk miserabelt; skærmen kan ikke følge med cursoren, kortet scroller i store ujævne ryk, og computeren er en evighed om at reagere på ens ordre. Amigaen er tilsyneladende overbelastet (hvilket siger mere om programmøren end om Amigaen!).

Et andet problem er, at ens mænd opfører sig som debile robotter. De udfører tilsyneladende deres ordre i blinde. Hvis man beder dem gå til et sted, og der står noget i vejen, kaster de sig ud i det, der i pausegymnastikkens terminologi vistnok hedder "let løb på stedet". Det ville have været en smal sag at programmere dem til at gå udenom.

Under alle omstændigheder rådes DU til at gå LANGT udenom, hvis nogen prøver at prakke dig dette spil på!

Søren

Grafik	:	70%
Lyd	:	28%
Fængende	:	83%
Fængslende	:	20%
OVERALL	:	36%

## C64 UPDATE

Rorke's Drift kommer desuden til PC og Atari ST... men nej, bare rolig, ikke til 64'eren!



Effekt rollespil, men kampsystemet er for kedeligt. Billedet er fra den tysk-sprogede udgave.

# LEGEND OF FAERGHAIL

Grevskabet Thyn står overfor at blive løbet over ende af en større elver-hær. Det er tvingende nødvendigt at få sendt bud efter troppesforstærkninger. Eneste mulighed for hjælp ligger i nabogrevskabet Cyldane, og det er din opgave - sammen med nogle få gode venner - at få beskeden igennem.

Absolut ikke noget let job, for Legend of Faerghail er et rollespil. Dette betyder, at vejen til Cyldane går gennem utallige øde borgruiner, mørke huler og vidtstrakte stepper... Traditionen tro lægger du ud med at kreere op til 6 eventyrere, det være sig krigere, troldmænd, tyve eller måske endda smede. Umiddelbart virker spillet ganske udmærket. Der er masser af små detaljer, og grafikken er rigtig god. Du kan blandt andet navigere efter solen, der bevæger sig som den skal i løbet af dagen. Hulerne er atmosfæriske, og nogle af dem er endda fyldt med omvandede spøgelser (de gør ikke noget, stirrer bare på dig) og stemningsskabende tordenvejr. Og så vrirler det selvfølgelig med omvandede monstre, der med jævne mellemrum kommer og præsenterer sig og nærmest tigger om at blive slået ihjel. Først ser det meget godt ud: Et veltegnat billede af ofrene, mens der loades.

Men så går det galt! Kampsystemet er simpelthen for kedeligt. Der er ingen mulighed for at lave smarte strategiske finter, kun 4 "kampinjer" i forskellig afstand af fjenderne. Du kan heller ikke vælge at angribe et BESTEMT monster, kun en bestemt GRUPPE. Efter et par runder komplet med besked om person- og våbenskade ligger enten det ene eller det andet hold på ryggen, og det er tid til den obligatoriske plyndring. Herefter fortsætter toget, og på trods af en indbygget auto-combat bliver det hele hurtigt for ensformigt. Her vinder et spil som Champions of Krynn på grund af langt bedre kampdesign.

Jakob

Grafik	:	77%
Lyd	:	71%
Fængende	:	58%
Fængslende	:	59%
OVERALL	:	61%

## C64 UPDATE

Det ser ikke ud til, at Legend of Faerghail kommer til 64'eren.



# Super-flotte tilbud - lige nu!

## AMIGA TIL 50%

- Amiga 2000, incl. 1084S stereo farve-monitor 1 mb. chip ram, 2 mb. ramudvidelse, kan udvides til 8 mb. kr. 10.309,-
- 40 mb. harddisk (Quantum Pro-drive) med sokler til 2 mb. ramudvidelse kr. 4.087,-
- PC-XT kort, incl. 5,25" 360 kb. diskdrev kr. 6.087,-
- PC-AT kort, incl. 5,25" 1,2 mb. diskdrev kr. 3.599,-
- Amiga Genlock kort fra kr. 6.649,-
- 2.132,-

## AMIGA 3000

GRAFFITI DATA er udnævnt til Commodore Creative Centre, der har forhandlingen af den nye Amiga 3000. Ring eller send den nedenstående kupon allerede i dag, og få brochurer om den nye spændende Amiga.

## Printere

Star LC-20 kr. 1.995,-  
Star LC-10 Colour kr. 2.695,-  
Star LC 24-10 kr. 3.695,-  
Alle Star-printere er incl. kabel og DK-manual.  
Indsend den nedenstående kupon for skriftprøve - angiv printer-type.

## Få en PC'er i din AMIGA 500

Kombineret PC-kort og ramudvidelse til A500  
• 7,14 MHz Clock, arbejder ca. 3,6 gange så hurtigt som PC-XT eller med samme hastighed som en PC-AT med en clock på 6,4 MHz.  
• Op til 4 diskdrev (3,5" eller 5,25").  
• CGA eller Hercules grafik.  
• Parallel port f.eks. LPT1.  
• Seriel port f.eks. COM2.  
• IBM lyd understøttes.  
• 640 K ram + 384 K expanded ram på PC siden.  
• Dansk manual kr. 4.995,-  
• Dansk instruktions-software  
• 512 K fast ram + 512 K ram-disk på Amiga  
Indsend nedenstående kupon for yderligere information.

## AMIGA software

Nyheder:  
Superbase Personal kr. 495,-  
Deluxe Paint III kr. 895,-  
Deluxe paint III incl. dansk manual kr. 1.195,-  
Lattice C 5.05 kr. 2.995,-  
Pro Video Plus m. dk. tegn kr. 3.995,-  
TV\* Tekst Professional m. dk. tegn kr. 1.895,-  
TV\* Show 2.0 kr. 1.495,-  
The Works Platinum 5: prog. i én kr. 1.495,-  
Excellence top prof. tekstbehandling kr. 2.595,-  
Scribble Platinum tekstbehandling kr. 2.595,-  
Online Platinum modem-program kr. 595,-  
Interword dansk tekstbehandling kr. 595,-  
InterSpread dansk regneark kr. 895,-  
InterASM dansk assembler kr. 895,-  
InterSound dansk sampler-program kr. 895,-  
Fuji disketter, 50 stk: DSD0 135 TPI kr. 99,50  
Dansk manual til Deluxe Paint III kr. 295,-

**BILLIGE  
SPIL FRA  
150,-**

## AMIGA hardware

512 K ram udvidelse m/ur og aftønder  
3,5" diskette drev, internt eller eksternt  
5,25" diskette drev, 40/80 spor eksternt  
Action replay v.2.01 m/dansk manual  
Naksha mus med musemåtte og museholder  
Trådløs Amiga-mus  
Optisk Genius-mus  
Infrarød joystick m/autofire til to spillere  
2400 baud internt Hyundai modem incl. kabel  
AMIGA 500, m. mus, tastatur, RAM og DREV  
A590 20 Mb HD, m. plads til 2Mb RAM  
Netværk til AMIGA, Ring og få et konkret tilbud

kr. 895,-  
kr. 995,-  
kr. 1.295,-  
kr. 1.195,-  
kr. 495,-  
kr. 1.495,-  
kr. 695,-  
kr. 495,-  
kr. 1.595,-  
kr. 3.995,-  
kr. 4.995,-

**Dansk Deluxe Paint III manual**  
Få en dansk manual til dit originale Deluxe Paint III program. Send os for- siden på din DPIII manual samt en check på kr. 320,- (295,- + porto), så sender vi den danske 180 sideres A5 manual til dig.

## PAL FRAMEGRABBER A500, A2000, A3000

Real-time Farve PAL framegrabber m. indbygget Frame-buffer.  
Non-interlaced 4F på 1/50 sek. / Interlaced 4F 1/25 sek.  
Mediøgende redigerings-software med animations-features.  
Animationer lagres som IFF ANIM.  
Kører med enhver PAL-FARVE-videokilde.  
2-4096 farver. Kører med ALLE AMIGA opløsnings-  
Lagrer billeder som IFF ILBM, 12-bit RAW og IMGB (til Frame-  
Buffer brug).  
PAL FRAMEGRABBER koster kr. 8.995,-  
Indsend nedenstående kupon for yderligere information.

## AMIGA Kommunikationspakke

1 stk. Ext. 2400 baud FT godkendt dansk modem  
1 sæt Amiga Prestel kommunikations software  
1 Teledata abonnement + forbrug (max kr. 200)  
1 telefonkabel  
Samlet pris 1.995,- vejl. udsalg

### Graffiti Data

disketteregner  
Lommeregneren  
der kan sidde i  
disketteboksen.

Kun kr. 99,-

## PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Vil du gerne begynde at samle Public Domain?  
Vi har 100 specielt udvalgte sammenfattede PD-disketter, du kan få 10  
ad gangen.  
Bestil de første 10 på nedenstående kupon, få 10 forskellige Public  
Domain disketter og 1 gratis plastic transportkasse for kr. 295,-. Så til-  
sender vi dig et abonnementstilbud, hvor du kan få 10 nye disketter  
pr. måned.

Naksha mus, med musemåtte og mu-  
seholder kr. 495,-

**GRAFFITI/DATA**

Nørreskov Bakke 14 - DK 8600 Silkeborg  
Tlf. 86 82 18 55 - Telefax 86 80 03 27 - Giro 2 69 37 71

JA Jeg ønsker yderligere information på:  
Navn: \_\_\_\_\_  
Gade: \_\_\_\_\_  
Postnr.: \_\_\_\_\_  
By: \_\_\_\_\_  
Priser er inkl. 22% moms.



# Kvalitet!!!

## Commodore

### ...mindre annonce, mindre priser!!!

**Disketter**  
Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkerne - derfor de lave priser. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn	Pris v/100 stk.
5.25" D5DD 48tpe	2,95
5.25" D5DD mærkev. fra 5,95	
3.50" MF2DD	5,50
3.50" MF2DD SONY-NN	6,50
3.50" MF2DD KAO NN	6,95
3.50" MF2DD KAO	11,95
Diskbox m.lås til 100 stk.	84,00
Rensdisketter	fra 49,00

## Amiga 2000

+ udstyr til  
1/2 pris!!!

\* Gældende for alle der er i gang med en videregående uddannelse. Husk at medbringe dit studiekort. Ring og hør nærmere!!!!

## star

Alle printere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd og papir.

STAR LC-10 144 tegn pr.sekund	1.995,-
STAR LC-10 Colour	2.695,-
STAR LC24-10, 24 nåle,	3.295,-
Arkfoder til alle LC printere	fra 1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel	695,-
Farvebånd til alle STAR modeller, (God pris) ring!!!	
Commodore MPS 1550 colour, ny model	2.495,-
Commodore MPS 1230	1.695,-

### A590

- fremtidens  
Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels hastigheden op på 2,4M/sek. Et fordelagtigt valg til din A500.

**4295,-**

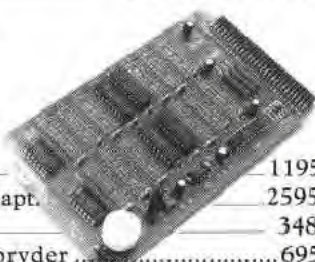


## Mini-Max Ram

...den ægte ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der slår selv den nye Amiga ud af banen. Plads med nu 2,5Mb intern ram, eller 1Mb Chip-Ram og 1,5 Fast-Ram

512 Kb monteret kr.:	1195,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt.	2595,-
Gary eller CPU adapter	348,-
512 Kb (det lille kort) m/afbryder	695,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up	895,-
512 Kb ram til Mini-Max + A590 Harddisk	395,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret	2995,-



Vi tager imod Dankort og finax-kort



Tlf.: 45934411  
Fax: 45934407

## BANZHAF

### datamedier a/s

Lyngby torv 10 · 2800 · Lyngby Giro 7 52 51 33

## Ny smart Amigamus!

den bedste  
mus!  
ifølge stor-testen  
i Computer nr. 5



**kun: 395,-**

JIN-MOUSE er navnet på denne nye og meget præcise mus til din Amiga. Den har holdbare micro-switches og en opløsning, der svarer til ca 280 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil. Leveres med en smart mus-matte.

Commodore  
Amiga 500 +  
PHILIPS farve-  
skærm CM 8833  
incl. kabel, 3 spil  
og Joy-stick.  
kæmpetilbud  
Nu Kun:  
**6.695,-**  
...også tilbud på  
andre pakkeløsning-  
er!

## Diverse

Philips farvemonitor CM 8833 til Amiga	2495,-
Multiplayerkabel	248,-
Originale Amiga Bøger	fra 248,-
Joystick	fra 99,-
Joy-Stick m/ auto-Fire	198,-
Formstøbt støvlæg til A500	99,-
Kickstartomskifter	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,-
Workbench sæt 1,3	238,-
Musematte fra	69,-
Bootselect (DF 0 - DF 1)	148,-
Rejsebox til 10 disketter	fra 39,-
Modem 2400 Baud med software	1695,-
Action Replay, med dansk manual	1195,-
Alcotini Soundsampler	795,-
Creative Sound Systems - sampler	895,-
Smart Sound - sampler	398,-

## Amiga drev

3,5" drev, til A2000	1095,-
3,5" SENATOR	
Med afbryder, bus, støvlæg 70 cm. kabel. Meget hurtig!	995,-
3,5" Golden image m/ display	1395,-
5,25" drev 40/80	1295,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforstyrrelse + 40/80 spindelmåler)	1695,-

Vi leverer til hele Norden.  
Levering inden  
48 timer i DK.  
Priser er incl. moms.  
Forbehold for  
prisændringer og trykfejl.





Sierra blander deres eventyr med en god del B-films action.

## CODENAME: ICEMAN

**Sierra**  
**AMIGA (1 MB)**

Tahiti: En gang i 90'erne.

Kommandør Johnny B. Westland, ansat i U.N. Navy, nyder en velfortjent ferie på en hvid sandstrand. Tiden går med at se efter de mange velformede (og uinteresserede) unge kvinder, der nu engang færdes sådan et sted. Ude i verden er der oliekrise. Men det er Johnny ligeglad med, for han har jo ferie.

Men en ferie kan inddrages ekstraordi-

nært, og det bliver den, da en amerikansk ambassadør kidnappes af ukendte terrorister. Via Pentagon sendes Johnny på hemmelig mission med atomubåden U.S.S. Blackhawk, og som den helt han er, får han selvfølgelig lov til at styre. Johnny er lykkelig! Senere skal Johnny trænge ind i en befæstet havn. Under vandet. Johnny er MEGET lykkelig! Og det kan endda være, at vor helt får mulighed for at plette nogle terrorister i selvforsvar. Det håber Johnny.

Hvem ved, B'et i Flådekommandør Johnny B. Westland står sikkert for Brian. Johnny

Brian er et navn, der ville passe ganske godt til vores helt. Men hvad? Hvorfor moralisere, når pøbelen bare vil spille Sierra-spil og have det sjovt? Derfor må jeg stille følgende spørgsmål: ER Codename: Iceman sjovt? Ikke i starten, i hvert fald. Johnny er lige så pigeglad som vores allesammens polyester-Larry, men da han endelig får fat i en af de kvindelige feriegæster, går skærmen skyndsomst i sort -vi!

Til gengæld kommer der hurtigt mere gang i plottet. Ubådsafsnittet er en simpel simulator, og med lidt held får Johnny mulighed for at lege med torpedoerne, før han kommer i land igen. Og så er der selvfølgelig kufferten med de hemmelige ordrer samt de lige så hemmelige kodede radiotransmissioner fra Pentagon. Sidstnævnte skal Johnny selv dekode (den dreng gør vist alt selv), og det kan han kun, hvis han har sin kodebog og sin manual. Men det har han, for Johnny er en god amerikaner, ikke? (Eller også har han adgang til en fotokopimaskine!)

Grafikken og lyden er det hidtil bedste, Sierra har præsteret, og selv om parseren har et par små særheder, lykkedes det den ikke at stoppe min fremgang ret længe ad gangen. Selve spillet kan bedst beskrives som en amerikansk-agent B-film, og hvis du kan lide den slags, så køb. Jakob

Parser	:	79%
Atmosfære	:	78%
Sværhedsgrad	:	MIDDEL
OVERALL	:	78%

### C64 UPDATE

Codename: Iceman kommer til Commodore 64 om et par måneder. Åh, SNYDT - DET VAR EN VITZ, FRITZ!

## KING'S QUEST IV

**Sierra**  
**AMIGA (1 MB)**

Der var engang for længe, længe siden en lille pige, der hed Roberta. Som tiden gik, voksede Roberta sig større og større, og en smuk sommerdag mødte hun Ken, en ung, smuk prins. Roberta og Ken giftede sig, og så levede de lykkeligt til deres dages ende...

CUT! Den første del af eventyret er god nok, men slutningen kunne godt trænge til en mild omskrivning. Jo, Roberta og Ken giftede sig altså, men i stedet for at leve lykkeligt til deres dages ende, stiftede de firmaet Sierra On-Line og begyndte at lave grafiske eventyr. Og det gør de stadig.

Hverken Ken eller Roberta er helt unge længere, men firmaet kører som aldrig før. Roberta's første "rigtige" eventyr, King's Quest, solgte udmærket, så hun lavede også en toer... en treer... og nu: nummer fire er på banen, og femte spil i Sierras Dallas-agtige serie HAR varslet sin ankomst.

King's Quest IV er (endnu) en fortsættelse af fortællingen om kongen Sir Graham, hans kone og deres nyligt rekvirerede og ret larmende unger. Denne gang er Graham dø-

den nær af en ukendt sygdom. For at redde ham samt teen Genesta sendes datteren Rosella til Tamir, et mystisk land, der MÅSKE flyder med mælk og honning. Her får den unge, kongelige mægling mulighed for at møde både onde feer, elskovssyge hæslinge, gengangere, dværge (7 styks, gnavne og sponsoreret af Walt Disney (TM)) og meget andet. Og stillen? -Hvis du kunne lide King's Quest I-III, vil sidste skrig i genren med garanti også falde i din smag. Problemerne er logiske og ret lette, og stemningen er stadig den samme: som hevet direkte ud af Grimms eventyr.

Men hvad er der i realiteten SKET siden

KQ I? Jo, grafikken er blevet (meget) pænere, og lyden ligeså. Parseren er også blevet strammet op, selvom KQ IV dog har nogle mindre fortolkningsproblemer i forhold til sine samtidige eventyr. Dette ødelægger dog ikke spillet, der varmt kan anbefales børn i alle aldre. Især dem med mange diskdrev, altså. Jakob

Parser	:	73%
Atmosfære	:	85%
Sværhedsgrad	:	LET
OVERALL	:	84%

### C64 UPDATE

Gæt tre gange: King's Quest IV kommer IKKE til Commodore 64!

Lolotte continues, "I wish to own the unicorn that inhabits the meadowland."



Den fjerde fortælling i "King's Quest" serien er lige så spændende som de tre forrige.





En oversigt over din hjemplanet. Jorden. Ikonerne øverst på skærmen er styresystemets kerne.



Solsystemet i 3D - et slags "landkort", hvor du kan hente information om hele universet.

# IMPERIUM

**Electronic Arts  
AMIGA**

Går du og drømmer om at blive universets hersker, så er Imperium spillet, der får drømmen til at gå i opfyldelse.

Vi skriver år 2020. Ved et utroligt held (sandsynligvis en computerfejl) er du blevet valgt til enerådig præsident over Jorden, der netop står på tærsklen til en ny æra. Jordboerne er så småt ved at forberede sig på en omfattende kolonisering af verdensrummet. Universet ligger for dine fødder...

Der er bare lige et par problemer, som du bliver nødt til at se i øjenene. Det første problem er din popularitet. Du bliver nødt til at forvalte Jordens ressourcer på en sådan måde, at du har en chance for at blive genvalgt ved næste præsidentvalg. Straffen for at tabe et valg er nemlig (gulp!) døden - i spill kredse bedre kendt som "game over".

Det andet problem er fire konkurrerende planeter, hvis ledere har de samme storhedsmambitioner som dig selv. Universet er ikke stort nok til mere end en eneherker, og du bliver derfor nødt til at forsvare dig overfor (eller angribe) dine modstandere.

Imperium er et af de spil, der tager meget lang tid at sætte sig ordentligt ind i. Det skyldes først og fremmest manualen, der er forvirrende og overfladisk. 50 ekstra sider ville have gjort underværker.

Spillet er 100% muse-styret, og de mange ikoner og menuer er udført i et særdeles stilfuldt grafisk design, der er en original blanding af det klassiske "Romer-rige look" og moderne science fiction. Dette giver spillet en helt unik stemning.

Men styresystemet ser ikke bare godt ud, det er også logisk opbygget. Nogle gange er det dog lidt for omstændeligt, idet man i visse situationer skal klikke sig vej gennem ude-

ligt mange vinduer for at udføre en forholdsvis simpel ordre.

Dette bliver så meget desto mere irriterende, fordi selve gameplayet hurtigt bliver meget ensformigt og rutine-præget. De første år er absolut de sjoveste. Det majsommelige arbejde med at grundlægge dit imperium, koloniseringen af neutrale planeter og opbygningen af et produktionsapparat.

Det er frem for alt vigtigt at finde en planet, der indeholder råstoffer "Nostrum". Nostrum er universets mest eftertragtede råvare, da stoffet kan forlænge folks levetid op til flere tusinde år (programøren er nok blevet inspireret af det mystiske "spice" i Frank Herbert's science fiction roman "Dune").

Det er også vigtigt, at du opbygger et stærkt militær. Spillet er meget fleksibelt på dette punkt. For eksempel kan du selv "opfinde" forskellige rumskibs-klasser ved trinløst at fastlægge dine egne værdier for "vægt", "skjold", "våbensystem" og så videre. Du skal også selv finde på navne til de rumskibe du bygger, og ansætte officerer fra et stort person-galleri med attributter såsom "loyalitet", "intelligens" etc. Alt dette er med til at give hvert spil et meget personligt præg, så det er nemmere at leve sig ind i.

Men når du først har fået etableret dit imperium, går spillet ind i en forholdsvis "død periode", hvor gameplayet domineres af mere rutine-prægede opgaver. Dette er i det hele taget en generel fejl ved spillet: det hele er i al for høj grad et spørgsmål om at gentage de samme procedurer igen og igen.

Imperium er sjovt i starten, men bliver hurtigt kedeligt. Også fordi kampseksvenserne er alt for begrænsede - her burde programmørerne nok have skælet mere til war-game-genren.

Programmet er usædvanlig stilfuldt præsenteret, men er i for høj grad en stor, tom database - og ikke et underholdende og fængslende strategispil.

Grafik	:	89%
Lyd	:	10%
Fængende	:	79%
Fængslende	:	60%
OVERALL	:	64%

## C64 UPDATE

Imperium kommer IKKE til 64'eren.

## KORRUPTION?

Kan vi spil anmeldere "købes" af de store software-huse? Det er i hvert fald et faktum, at spillfirmaerne gør sig umådeligt store anstrengelser for at korrumper os! Det er Imperium et godt eksempel på.

For nyligt modtog jeg en usædvanlig stor pakke med posten. Indeni fandt jeg til min store overraskelse en elegant mappe i imiteret læder. Mappen var fyldt med guldmonter (desværre kun af chokolade), et model-rumskib til skrivebordet, et personligt ID-kort, en forseglet pergamentrulle med min officielle udnævnelse til præsident-embedet - samt en udgave af "Imperium" spillet, som jeg netop har anmeldt.

Mine første reaktioner var selvfølgelig overraskelse, glæde og - larligst af alt - taknemmelighed.

Electronic Arts sender mig selvfølgelig ikke sådan noget for mine blå øjns skyld. Dette er bare øet ud af mange eksempler på, hvordan softwarehusenes PR-afdelinger prøver at indplante et positivt indtryk af firmaet i anmeldernes bevidsthed.

Dette er selvfølgelig også forklaringen på min Bards Tale papirkniv, min Indianapolis 500 vindjakke, min Electronic Arts sweatshirt, mine Elvira bordskåner, mine Tom og Jerry figurer og så mange t-shirts, plakater, klistermærker og badges, at jeg ikke gider nævne dem allesammen her!

Er det forkert at kalde den slags for bestikkelse? Og virker den? Personligt vil jeg selvfølgelig til enhver tid benægte, at jeg nogensinde har ladet den slags ting få indflydelse på mine anmeldelser. Det er vigtigt at være opmærksom på, at spillfirmaerne bevidst spiller på, at vi anmeldere skal føle os i en slags taknemmeligheds-gæld. En gæld, der desværre let kan tilbagebetales med en rosende anmeldelse.

Men selv om det altså endnu ikke er lykkedes for softwarehusene at korrumper anmelderne på "Det Nye COMputer" - og heller aldrig vil lykkes - håber jeg sandelig ikke, de holder op med at prøve. Julen nærmer sig jo, og jeg kan næsten ikke vente med at se, hvad de har fundet på i år...

Søren



# ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS



Robotter her, robotter de, robotter alle vegne...

## Domark AMIGA

Det værste der kunne ske skete. Og her snakker vi ikke om, at priserne på gulerodsmos og fodsvampsfjerner endnu engang er skudt i vejret. Nej, det er meget, meget værre.

Jeg tør næsten ikke sige det, men Jordens eksistens er endnu engang truet på det aller-  
alvorligste. Og da hverken Saddam Hussein, Rolling Stones eller Jørgen Thorsgaard har tid, bliver det dig - endnu engang. Du hedder enten Duke eller Jake (eller måske begge dele) og er medlem af et intergalaktisk redningskorps. Og det er jo ikke ligefrem noget kontorjob i disse tider, hvor det vrirler med planeter, der skal reddes, fjender der skal dræbes, og hudorme, der skal presses ud.

Denne gang skyldes dine kvaler Planet X, eller rettere, dens beboere. Måske er det ikke så meget dens beboere, som de forvoksede firben, der har indtaget den. De er heller ikke så meget et problem, men de har tvunget beboerne på den lille planet til at lave nogle meget stygge robotter med dårlig ånde og blomkålserer. Og DE er et problem, for de vil ødelægge Jorden. Et snedigt plot, hvor alting hænger sammen, ikke?

Din rolle gider vi ikke at komme ind på, for den har du jo nok allerede gættet. Men lad mig sige med det samme, at er du, grundet en traumatisk oplevelse i din barndom, bange for robotter, eller kan du bare ikke lide dem, kan du godt glemme alt om det her spil. Det VRIMLER simpelthen med robotter i enhver facon og farve. Der er store og små, og imens du styrter rundt for at redde indbyggerne på den forlængte planet, vælter de små og store robotter ud af dertil indrettede sluser. Der kan nemt være 30 robotter på skærmen af gangen, og selv om de er nydeligt lavet (ligesom resten af grafikken), begrænser de din bevægelsesfrihed så meget, at du ikke kan gå, med mindre du med koldt blod DRÆBER et par stykker eller ti. Nogle af

disse robotter har små grønne krystaller gemt inde i kroppen, HVIS der nu skulle komme en helt forbi, der skulle have brug for dem. Og det har du, for de forbedrer din ildkraft. Og ellers har du jo altid nogle små fikse bomber, der dræber alle omkring dig, men sjovt nok ikke dig selv. Ved hjælp af rulletrapper og stiger bevæger du dig hurtigt op gennem etagerne. -verst oppe gemmer der sig et soppebassin, som du kan hoppe ned i, hvorefter du bliver overført til næste bane. Det er et flot spil. Hvis man ser bort fra den underlige scroll, ser alting ud som det skal. Sprites'ne er store og fulde af farver. Og der kører en acceptabel spacesound i baggrunden.

Men der er alt for mange robotter. For at bøde på dette problem, er du blevet udstyret med 4 liv og 10 credits. Et spil kan på den måde nemt tage en time, men man kan let komme i en situation, hvor man mister 10 liv på to minutter. Man kan ikke redde en rodet handling med nogle ekstraliv, og selvom EFTPOTRM er sjovt i starten, forsvinder denne spontane glæde snart, og så er det der jo ikke så meget at glæde sig over.

Christian

Grafik	:	85%
Lyd	:	69%
Fængende	:	76%
Fængslende	:	52%
OVERALL	:	57%

## COMMODORE 64

Der er ikke så meget farve på sprites'ne, men her bliver handlingen til gengæld reddet af 64'ens begrænsninger! Ja, jeg ved godt, at det lyder skørt, men det er faktisk rigtigt; da der ikke kan være så mange sprites på skærmen af gangen, kan der heller ikke være så mange robotter. Spillet går derfor meget hurtigere og er betydeligt sjovere. Ved nærmere eftertanke tror jeg faktisk, at jeg vil anbefale det!

Grafik	:	85%
Lyd	:	72%
Fængende	:	87%
Fængslende	:	72%
OVERALL	:	79%

C64-udgaven er noget mere overskueligt!





# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

## Ultra AMIGA

Det var en mørk og kold decembemat. I New York var kun få mennesker udenfor. Dybt nede under gaden sad fire teenagere rundt om en gigantisk pizza, men de spiste ikke. De sørgede. Deres bedste veninde April O'Neil var blevet kidnappet af den onde Shredder.

Heldigvis var de ikke bare almindelige teenagere. De var muterede skildpadder med bind for øjnene, og de havde alle fire et vist våbenkendskab. De var THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (TM), og nu ville de have hævn. Om de så skulle tæve sig vej gennem kloakkerne, banke alverdens mærkeligste monstre, æde pizzaer i spandevise og svømme 2653 km. Derfor gik de op på vejen, en for en, for nu var det basketid...

Det kunne de sagtens have klaret på egen hånd, men desværre insisterede ham, der havde købt spillet på, at HAN ville bestemme hvem af dem, der skulle gøre hvad og hvornår. Det måtte de stiftende finde sig i, og resultatet blev, at de aldrig kom særlig langt i deres forsøg, for ham der spillede påstod, at det hele var skidesvært. Selv når han fandt nogle katestjerner og andre sjove ting, brokkede han sig og sagde, at det ikke hjalp noget.

Så var det grafikken, der lignede noget, der var direkte konverteret fra en Nintendo. Så var det lyden, der egentlig var udmærket, lige bortset fra, at man blev træt af at høre det samme ti til tyve sekunder lange stykke musik igen og igen. Lydeffekterne brokkede han sig også over.

Det eneste positive han egentlig kunne finde var, at der var så mange forskellige



Oppe fra gaden kan du kravle ned i en af de mange kloakker.

fiender, og så naturligvis, at THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (TM) ikke var et spil man gennemførte på to minutter, da der var hele seks mere eller mindre forskellige baner.

Men det var først, da han kaldte spillet for et almindeligt platformspil, med en god portion beat'em'up i, at de kuede padder blev rigtig sure. Så i stedet for at banke mærkelige dyr, spurgte de ham den vanartede knægt, hvad det egentlig, sådan lidt mere nøjagtigt, var han brokkede sig over.

Lidt forskrækket tilstod han, at han ikke syntes animationerne levede op til den standard, man kunne forvente på en Amiga, samt at der ikke blev gjort ret meget brug af farverne. Da han så deres ansigtsudtryk, skyndte han sig at sige, at lyden skam var lige så god som i et gennemsnitligt 64'er spil fra 1985, men at det her altså var en Amiga i 1990, og at det derfor ikke rigtigt gik an.

Lettere mundlamme kiggede de på hinanden - det havde de ikke tænkt over, men de kunne da godt se, at det var rigtigt. Så de tog

de RAM-chips de boede i, og gik deres vej, hjem til pizzeriaet i Wall Streets kloakker, og efterlod ham den sure spillemelder med en kiam smag i munden.

Peter

Grafik	:	54%
Lyd	:	66%
Fængende	:	70%
Fængslende	:	60%
OVERALL	:	63%

## C64 UPDATE

Spillet kommer også til 64'eren.

## EN KASSESUCCES

Kan I huske de små, grimme plastikmænd, man kunne købe i BR for få år siden. Ja, det er He-Man og hans venner jeg tænker på. Og for dem Star Wars-figurerne, og for dem igen de der små blå mænd, som hed Spærrev... ah... Smøllerne.

Det er netop Smøllerne jeg tænker på lige nu. De er nemlig ikke længere blå. Nu har de muteret sig selv til Ninja-skildpadder, og er desuden mellem 13 og 19 år gamle. De kaldes sig for THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (stadig TM), og er blevet en endnu større kassesucces end de køre små fyre med hvide hatte og bukser. Faktisk kan man i Fantask i København finde både tegneserier med dem, rollespil med dem og blade, der fortæller om den nye spillefilm de er med i.

Desuden kan man se dem på tegnefilm på RTL+ (kommer snart på TV2), og man kan garanteret også købe dem (og deres venner og fiender) som plastikfigurer. Og nu er de altså på spil igen. Computerspil.

Men gør det noget? De er da meget søde, ikke?

## OPERATION STEALTH

Præsentationen af spillet er så forfærdelig dårligt, at det nærmest er pinligt. Måske skyldes det, at spillet bliver udgivet af U.S. Gold, hvilket først blev besluttet i sidste øjeblik. I hvert fald er manualen fyldt med direkte fejloplysninger - den beskriver f.eks. kommandoer, der slet ikke findes i spillet!

Det mest pinlige er dog piratskrings-systemet: I spilæskan ligger en lille tegning, der er opdelt i en række forskelligt farvede felter. Før man kan begynde at spille, skal man besvare computerens spørgsmål om, hvilken farve et bestemt felt har. Problemet er bare, at farverne i computeren ikke hedder det samme som farverne på tegningen! Og endnu værre: Tegningen er trykt sådan, at det er helt umuligt at skelne mange af farverne fra hinanden! Som regel er man derfor nødt til at gætte sig frem, og de fleste gange vil man blive afvist, fordi programmet mislæser en for at være pirat. Det er lige før spillet har fortjent at blive piratkopieret!

I forhold til Future Wars, er plottet denne gang holdt i et mere jordnært niveau. Nogen har stjålet et af USA's avancerede Stealth jagerfly, og mistanken samler sig om den lille bananrepublik Santa Paragua. Det er, som du nok kan høre, lige en opgave for dig. Dit navn er Glames - John Glames, hemmelig

agent med licens til at dræbe.

Allerede nu må det være tydeligt for enhver, at plottet i dette spil er een stor kliche. Man kunne derfor have håbet, at de franske programmerere i det mindste havde forholdt sig ironisk til emnet, men den humor der er, er som oftest temmelig anstrengt. Plottet rulles ud uden de store overraskelser, og helt uden den fortælleglæde, der prægede Future Wars. Problemerne varierer meget i sværhedsgrad, men ingen af dem er specielt originale. Nogle er himmelråbende lette, andre er utilgiveligt ulogiske.

I et forsøg på at holde spændingen kunstigt i live, er der indlagt en del små arcade-skvenser, som når: Glames f.eks. fræser rundt på vand-jetski. De fleste af disse skvenser er imidlertid simple og grimme, og er derfor

En intro-scene CIA's hovedkvarter, hvor du får oplysninger om din mission (det er dig til højre).



bare en kilde til yderligere irritation.

Een stor forbedring er der dog sket. Styresystemet er blevet betydeligt mere brugervenligt. Du behøver f.eks. ikke længere stå klods op og ned af et objekt for at undersøge det. I stedet for at give dig beskedene "get a little closer" (som i Future Wars), styrer computeren nu automatisk din figur hen til det pågældende objekt. Der er også indført et mere avanceret ordre-system, som i højere grad giver dig mulighed for at manipulere med de ting, du har i dit inventory (brug højre museknap). Til gengæld kommer hverken grafik eller lyd op på Future Wars standard.

Hvis du er vild med spion-historier, og ikke lader dig afskrække af den mislykkede piratsikring, så vil Operation Stealth sikkert falde i din smag. Hvis du var vild med Future Wars, er det imidlertid langt fra sikkert, at Operation Stealth også er noget for dig.

Søren

Grafik	:	83%
Lyd	:	81%
Fængende	:	63%
Fængslende	:	67%
OVERALL	:	69%

## C64 UPDATE

Der er ingen tradition for, at Cinematique-spillene bliver konverteret til 64'eren.



Frankrig er efterhånden rigtigt godt med, når det gælder kvalitetssoftware. I denne måned ser vi på Titus, og ta'r en tur over til Oceans franske afdeling.

# VIVE LA FRANCE

## FRANSKE SOFTWAREHUSE DEL II

Af Niels Lassen

**E**n fransk afdeling af Ocean er faktisk en rimelig ny ide. Første gang vi hørte til dem var i 1988, hvor de med spillet Operation Wolf viste offentligheden, at de vidste hvad det drejede sig om. Ocean France - som det blev døbt - blev oprettet af franskmændene Marc Djan, en meget prominent person, der bl.a. startede Generation 4 - et af Frankrigs største computerblade. Og han fungerede endda som lærer samtidigt!

Ocean France er et af de rimeligt få softwarehuse der kan prale af ikke at have lavet nogle deciderede flop. Efter Operation Wolf fulgte en række arcade-konverteringer - Cabal, Dragon Ninja samt de tre originale spil, Beach Volley, Ivanhoe og Plotting.

Alt i alt har Ocean France altså været en succes over al forventning og derfor er Ocean (hovedafdelingen) godt i gang med at smide nye opgaver ned til franskmændene. Umiddelbart er der to spil på vej, nemlig Pang og Toki - begge arcade-spil.

Pang er et meget simpelt spil og gameplayet kan bedst forklæres som en slags Blasteroids (hvor man skal skyde meteorider i stykker hvorefter meteorerne deler sig i mindre stykker), blot med den forskel, at man styrer en mand som står nede i bunden af skærmen, og skyder efter bolde som deler sig når de bliver skudt. I de senere levels kommer der også platforme man kan kravle op på, ekstra våben og skjold.

Det andet spil er Toki som er en blanding mellem et platformspil og et sidelæns-scroll-

lende actionspil. Som noget meget originalt styrer man ikke en muskuløs, svedig actionman men istedet en gorilla!

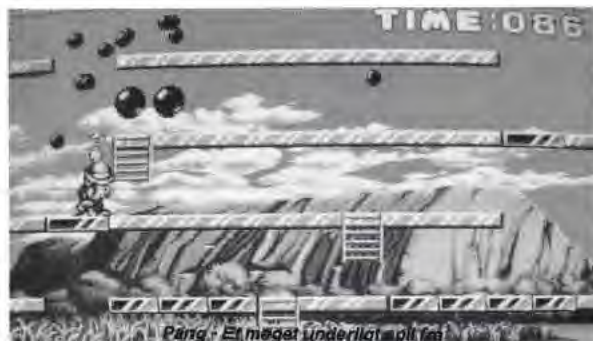
Som noget meget usædvanligt har de franske programmører faktisk forbedret grafikken i forhold til spillemaskinen og Amigæjere kan derfor se frem til at Toki bliver i 32 farver, i modsætning til de 16 farver, Ocean normalt disker op med. Men de 32 farver skyldes ikke at de ikke laver en Atari ST version - de konverterer Amigaversionen ned til ST'en i modsætning til den anden vej rundt. Smart Bøv!



Commando War - Det første i en serie af strategispil fra Titus.



Fire & Forget 2 - Mere bilaction fra Titus!



Pang - Et meget underligt spil fra Taito. Nu på vej til hjemmecomputerne via Ocean i Frankrig.

### Fyret og glemt...igen!

Titus kan ikke just prale af, aldrig at have lavet flop-spil. Ved nærmere eftertanke er det faktisk svært at finde nogle deciderede gode spil. Crazy Cars samt Fire & Forget er de mest populære spil de har lavet og ingen er dem er særlig meget værd! Det ser dog ud som om det er på vej til at ændre sig med deres næste titler, Commando War og Fire & Forget 2.

Commando War er et strategispil der bliver den første titel i en række spil i en serie, Titus har kaldt "Action Concept". Commando War bliver det



Toki - Ocean France går ind i gorilla branchen!

eneste egentlige spil i serien - Titus har opfundet en ny måde at lave spil på: Man køber selve spillet og efter et stykke tid kommer der ekstra data-disketter hvor der ikke kun er nye missioner og landskaber, som man normalt ser det ved data-disketter. Der er også nye personer og helt ændret gameplay. Hovedprogrammet foregår i det 20. århundrede men nogle af de senere data-disketter vil foregå i vikingetiden og andre tidsaldrer. Man får altså et nyt spil hver gang man køber en data/disk. Betingelsen for at dette nye system skal blive en succes kræver selvsagt at det hele er ordentlig lavet; hvis hovedprogrammet er et flop, kan de godt opgive data-disketterne! Det ser dog godt ud på nuværende tidspunkt med flot, detaljeret grafik. Mere info når vi får det.

Hvis man skulle sige noget positivt om Fire & Forget er det eneste jeg umiddelbart kan komme på grafikken. I Fire & Forget 2 ser det ud som om de har bibeholdt den flotte grafik og droppet det elendige gameplay. I Fire & Forget 2 styrer du en flyvende sportsvogn, bevæbnet med missiler! Meget i stil med den første Fire & Forget skal du kæmpe dig vej gennem en række forhindringer. Det bliver spændende at se om der bliver budt på mere underholdning end i den første!

### NÆSTE GANG

I næste nummer tager vi på en rundtur blandt de franske software-huse vi ikke ser så meget til samt de sidste af de store: Infogrames og Loriciels. Stay tuned...





# Showtime

## - i skildpaddernes tegn



Så blev det atter messetid i London, og COMputers udsendte var selvfølgelig med på Computer Entertainment Show, på Earls Court i dagene fra den 13. til den 16. September.

London (Det Nye Computer)

**C**ES-udstillingen er egentlig en ret ny begivenhed i den form vi netop har set den. Den er afløser for det store PC-show der normalt afholdes samme sted og samme tid, men hjemmecomputerne og spillene har langsomt mast PC'erne ud af showet, og det vi så i år, var en helt ren kæmpe spil-messe med stort set alle de største softwarehuse som udstillere.

Spilbranchen blomstrer som aldrig før, - det kan jeres udsendte skrive under på, og denne udstillingsrapport vil kaste lidt lys over hvem der udstillede, og hvad I kan vente jer af nyheder på spil-scenen inden for de næste par måneder.

### Største landeplage

Lad os starte med hvad der nok bliver den største landeplage efter OsWald. Vi er stadig i dyrriget, med denne gang er det

Overalt blev der reklameret for "Teenage Mutant Hero Turtles", og der var sågar optræden på en scene med disse sjove figurer.



ikke isbjørne, men skildpadder det drejer sig om. Efter film-succesen i udlandet, kommer nu spilludgaven af de frygtindgydende "Teenage Mutant Hero Turtles".

Kampskildpadderne der bekæmper kriminalitet! På showet rendte de rundt hos **MIR-RORSOFT**, der udgiver spillet og lavede strålende reklame for sig selv, og publikum udviste stor interesse for de nuttede, men farlige skildpadder. Spillet er nu i handlen herhjemme, til alle formater. Læs iverigt anmeldelsen i dette nummer!

Hos **DOMARK** var der ikke de store nyheder, bortset fra et arkadespil med titlen "STUN Runner", og en spilpakke, "Wheels of Fire" der indeholdt de velkendte klassikere "Hard Drivin'", "Turbo Outrun", "Chase HQ" og "Power Drift".

**Entertainment International**, markedsfører både under navnet **TITUS**, hvilket er en fransk filial, og under navnet **READY-SOFT**, samt **EMPIRE**.

**TITUS** havde fået agenturet på Disney software fra USA, og

det hotte der kommer til at plage vore skærme i fremtiden herfra, bliver nok "Dick Tracy" spillet over filmen af samme navn, der iverigteri biograferne nu. Fra **TITUS** kommer iverigt spillene med titlerne "Fire and forget II" og "Crazy Cars 3". De skulle være på gaden inden jul. Under navnet **EMPIRE** kommer "Team Yankee" og "Edderkoppen" (fra tegneserien). Under **READYSOFT** vil vi se "Dragons Lair II" samt "Wrath of the daemon".

**GREMLIN** havde på Deres stand en vaskeægte Lotus Esprit, samt en kæmpe video-væg og egen DJ. Planen var at skabe opmærksomhed for deres "Lotus Esprit Turbo Challenge" - hvilket de havde en del succes med. **GREMLIN** havde et andet racerspil; nemlig "Team Suzuki" der sammen med "Lotus Esprit Turbo Challenge" udkommer i midten af november i England.

**HEWSON** har lavet en aftale med **ACTIVISION** der nu skal distribuere "Paradroid 90", "Rubincon" og "Nebulous II", der ligeledes snart er på trapperne herhjemme.

Franske **INFOGRAMES** der blandt andet har succeser som "Hostages" og "North & South" bag sig, udstillede også på CES. **INFOGRAMES** slog på tromme for en ny pakke, "The Krystal Collection" der indeholder "Welltris", "Light Corridor" og "Alpha waves".

Firmaets største nyhed, et arcade-adventure, ventes omkring jul, og hedder "Mystical".

Hos **KRISALIS** er man også hoppet på TV-Vognen og nyheden er her "Hill Street Blues" - kendt også fra dansk TV. Endvidere har **KRISALIS** et spil færdigt der hedder "2000 AD's Rogue Trooper", og specielt til AMIGA og ST kommer et spil der hedder "Mad Professor Moriarty".

Vores venner **UBISOFT** (dem med slottet og den franske accent) var der også, og de håbede at at have succes i hus med deres nye spil til AMIGA og PC, der hedder "BAT", og "Pro Tennis Tour II" vil se dagens lys i midten af November.

Amiga-ejere kan glæde sig til "Tom and the Ghost", "Back to the Golden Age" og "Brainblasters", der alle så meget flotte ud. Hos **THALAMUS** slog man verdensrekorden for den



Der var kilometer lange køer for at komme ind på CES-showet



længste titel på et spil. Det drejer sig om "Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earthriden Slime" eller hvis man forkorter det "C.R.E.A.T.U.R.E.S."

For at reklamere yderligere forærede **THALAMUS** 5000 små figurer "Clydes" væk til publikum. Fra samme firma kommer der om et par måneder "Summer Camp" og "Restrictor". Begge spil med noget mere mundrette navne.

**U.S.GOLD** havde den største stand af alle udstillerne. Hele 402 kvadratmeter fyldte den, og man havde virkelig gjort noget ud af det.

Bl.a. havde man hyret nogle grafiti-malere, som hele tiden var i sving med spraydåserne. Der var ikke så mange iøjenfaldende nyheder til Commodore-maskinerne, men der var til gengæld mange titler fra **U.S.GOLD** til f.eks. SEGA maskinen, og en del nye arcadespil.



**Commodore** var der selvfølgelig også med en megastand. På standen introducerede man den nye Amiga CDTV i en montre, men det var også alt hvad man så til den. Det virkede som

**Commodores AMIGA CDTV var også med på CES**

om Commodore England ikke engang selv vidste hvad de skulle stille op med. Med på udstillingen, havde de også den nye Commodore 64 GS konsol. En ganske almindelig 64'er, blot uden tastatur, og kun til cartridges. Den bliver ganske sikkert et hit. **Commodore** havde også sponsoreret en "Super-X flight Simulator" som stod ude på gårdspladsen foran Earls Court, med timelange køer af ivrige gæster der gerne ville prøve. Ellers ingen nyheder fra **Commodore** der mest præsenterede de nye bundles, indeholdende nogle gamle spil-kendinge som blandt andet "International Soccer" med flere.

### Inferno af lyde

Det var i store træk hvad der var at hente på CES showet i London, der alt i alt var et brølende,

bippende og zappende inferno af spillyde, titusindvis af joystick-fanatikere der var ude på rov, og bag kulisserne de store millionkontrakter og tusindvis af spil der skiftede hænder hurtigere end man kunne nå at sige CES.

### Eneste hardware

Der var kun to seriøse indslag på hele showet, og de var begge til Amiga. Den ene var en prisbillige digitizer, "VidiAmiga", og det andet var, i mine øjne et stykke revolutionerende software der hedder "Walt Disney Animation Studio", der importeres af **TITUS**. "Animation Studio" så fantastisk ud, og kunne vittelig producere nogle tegnefilm der ville frem. Hold øje med **COMPUTER** de næste par numre, for vi tester det så snart vi kan lægge vores klamme tastatur-plagede fingre på det.

Indtil da, kære læsere, må skildpaddekræften være med jer - **TURTLE POWER!**

Mange ville gerne have en tur i flysimulatoren foran udstillingen

Var det noget med en splinterny Lotus Esprit?

På U.S.GOLD's stand kunne man se arbejdende grafiti-kunstnere

## Vi har noget til dig og din Commodore!



### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Bøbers DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, med mindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRIT -FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundert brevet's pris. Du kan melde dig ud af

# JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programk eksempiler Kr. 72,- pr. disk (kan ved bestilling af kursus)
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betøbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

309

Sendes  
ufranket

DataSkolen  
betaler portoen

## DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18  
2980 Kokkedal



42 24 96 57







## POWER-MONGER

Denne spillet programmeres af Bullfrog, der officielt er blevet udvalgt til "Årets programvarehold" og som deres samarbejde med "Populous" er spillet der formidler også har modtaget flere prisbeholdninger som noget andet spil siden "Elite".

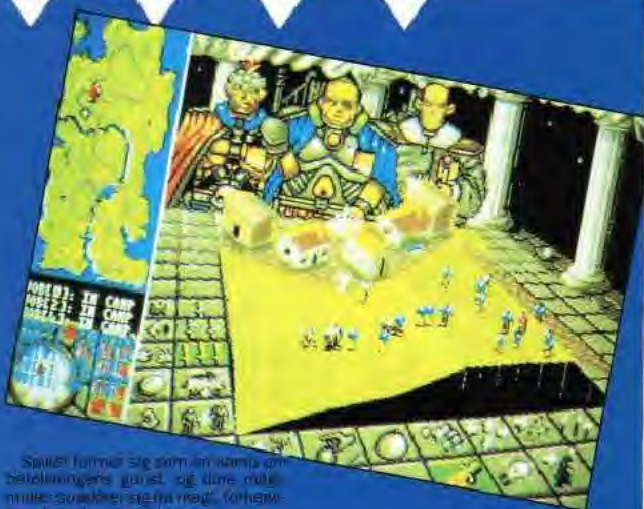
Powermonger bygger på den samme verdensmodel som Populous, og verden også styres også som City. Spilleren opbygger i en selvstændig verden, hvor en lang række faktorer påvirke tilstanden på kryds og tværs. Spillet tilføjer effekten af, hvordan spilleren forvalter jorden, alle syvke "kulturer".

Powermonger's univers består af at blive det mest i det endelige spilovers, nogle gange. Der er tale om en "levende" verden, hvor hver måned har et hjem i en arkitektur og en bestemt grad af

mulighed. Afsejeren mistet som spilleren om dage hændelse i et net kan udføres sin strategi.

Lyndet er i et 3D univers, som kan ses fra valgte forskellige vinkler. Det hele er i et sammen af bølger, stier, vand, bygninger, træer, og endda animerede væddere og dyr. Blandt de nye og tilføjede kan man nye nye fisker i både, bølger, invader, og fugle. Arstørrelse skifter, og når en fjende sætter fod med sine og i et, fjender fjender deres liv og de modstander, mange fuglene trækker sig på. Jo Bullfrog har taget højde til det hele.

Spilleren overtager rollen som en person, der (uanset hvilken gruppe) er blevet udsat af sit hjemland. Sammen med en gruppe på 20-30 tilføjede ankommer du til en ny og frem med lys, hvor du bestemmer at stå og mod. Selvfølgelig skal du være leder af området, det er da det klart. Problemet er, at 3 andre (computerstyret) overvågere har taget samme ide.



Spillet formidler sig som en kamp om verdensherredømmet, og store rækker af muligheder står til rådighed. Forhåbentlig vil udviklerne fortsætte.

Powermonger skulle være lidt til (mange) skærmene af spillet.

## ACTION CONCEPT

"And now for something completely different!" Action Concept er ikke et spil i traditionel forstand. Det er et nyt, originalt koncept, der består af en "System disk" og en række "Action disks", der vil blive solgt separat.

Action disketterne af hver især baseret på et specifikt tema med nye scenerier, personer og landskaber. Selv om man skal have system-disk for at spille, er hver action disk et spil i sin egen ret, og ikke bare en udvidet udgave af det oprindelige program, sådan som vi kender det fra de mange "data disks" til spil som f.eks. Falcon og Bomber.

Fælles for alle scenarier er, at grafikken ses skråt oppefra. Du kontrollerer en "gruppelider", der giver ordre til de øvrige medlemmer i gruppen. Hver person har sin egen personlighed, som styrer hans reaktion på forskellige situationer.

Den første Action Concept pakke indeholder System diskken og en Action disk med titlen "Commando War". I dette scenarie kan man være to spil-

lere på samme tid. Du leder en gruppe på 12 soldater, og dit mål er simpelt: inddrage så meget af fjendens land som muligt. Fjenden optræder intelligenter, og der skal en del strategiske overvejelser til, hvis din mission skal lykkes.

Titus, som står bag det nye system, har allerede planlagt en række kommende action-disketter, der strækker sig over vidt forskellige scenerier: JUNGLE (junglekrig), FANTASY (fantasy univers), CONQUISTADORS (krig på hestetøj mod indfærdige), VIKINGS (som Titus skriver om vore forfædre: "Dette er skræppeløse mennesker, der vil gøre alt for ugdommel"). FUTURE (kampen om verdensrummet), PREHISTORIC (kollektive hændelser og kæderende kæmpeslag), TRAFALGAR (admiral Nelsons berømte søslag), FIRST WORLD WAR (moderne skyttegrave, gasmasker og intet nyt fra vestfronten...).

Det eneste pressemeddelelsen IKKE fortæller noget om, er hvilke computersystemer kommer til, og hvordan. Anvisningen må være et sikkert bud, mens 84 uren nok er mere tydelig, som det mest sandsynlige er, at Action Concept lander i forbindelse med julehandelen.



## NIGHTBREED

Vi har tidligere fortællingen om det, der kommer hele til computerspil, er actionspil og et par flere. Over Cave Barker's nye horrorfilm. Nu er vi kommet til et nyt eksempel på det: Night Breed, et fantastisk eksempel om hvad det egentlig går ud på.

Ligesom filmen (og tegnefilm) Mordet, om sagen om den dødsdømte af mordet i askerne, uhyggelige skikkelser. De overlever rollen som filmens hovedperson, Brian, der skal finde ud af, hvorfor er blevet overlevet, og, at han er skyld i massenud. Brian søger derfor tilflugt på en gammel kirkegård, der viser sig at være indgangen til helvede. Han bliver optaget af mordet, de såkaldte "Night Breed" eller "Necro's Yngel" på dansk, og bliver selv en af dem. Uheldigvis har man-

skeden nu ikke været op til, at Michael i helvede, og det resulterer i et stort antal mellem mennesker og monstre, hvor monstrene for en gangs skyld bliver menneske som "the good guys".

Så det betyder, at de levende, der følger denne hændelse. Det starter på kirkegården, hvor man skal samle nogle nøgler, som man skal bruge for at få adgang til de forskellige niveauer. Det foregår selv i helvede. Hele tiden skal du være på vagt overfor fjender, og når du det ikke kun mennesker, vi taler om. Der findes nemlig også nogle monstre (mordet), og det er dem der MASH - den gamle parketens efter ego. Man har taget alle de kæftede, kof, tilføjede og sluppet en masse andre andre monstre, så der skulle være nok at se til. Helvede kan du måske finde (og det skal du), men det betyder, at du kan bruge til at bevare dig med. Nightbreed (actionspil) skulle være ideen, til både film og spil.





*Skønhed og funktionalitet har fået en ny mening !*

DEN NYE  
IMPACT

# SERIES II™ A500-HD+

DEN NYE GENERATION af Amiga 500 periferiudstyr

IMPACT  
Series II

40 MB

GVP's nye SERIES II A500-HD+ er den ultimative løsning på dine behov for Harddisk, RAM-udvidelse samt fremtids-sikring !

6.995,-



*"We expect this line to  
kill all our competitors"*

Gerard Bucas  
President of GVP

Det professionelle er ikke længere forbeholdt Amiga 2000 brugerne!  
Med A500-HD+ får du stillet samme teknologi til din rådighed som brugere af Impact A2000 hardcard.

◆ **Høj-teknologi:** Benytter samme VLSI teknik og FAAASTROM software som Series II A2000 SCSI-RAM produkterne.

◆ **Fremtidssikret:** Unik 'Mini Slot' med alle A500 Expansion Bus signaler giver mulighed for fremtidige udvidelser, - det eneste intelligente alternativ til 'Gennemført Bus' løsningen.

◆ **Pålidelig:** Den indbyggede blæser samt den kraftige strømforsyning sikrer dig mod overbelastning af din A500 strømforsyning. GVP går aldrig på kompromis med kvalitet og driftssikkerhed !

◆ **RAM udvidelse:** A500-HD+ kan internt udvides med op til 8MB Fast RAM, i spring på 2 MB

◆ **Smart !** GVP's sprøjtestøbte plast kabinet matcher perfekt din Amiga 500. Med en bredde på kun 15 cm, sætter A500-HD+ en ny standard for A500 tilbehør.

◆ **State-of-the-Art:** A500-HD+ benytter de nye 2.5 cm høje 40 - 100MB harddisk drev.

◆ **Ydeevne:** Med overførsels-hastigheder fra 600KB/sek. og opefter, er du sikret markedets højeste ydelse.

◆ **At se er at Tro:** Besøg en af vore forhandlere for en 'prøvetur' idag.

Prøv A500-HD+ hos en af vore  
Autoriserede forhandlere:

**VISUAL  
DATA**

Rebekkavej 41  
2900 Hellerup  
Tlf.: 31 61 18 33

**GRAFFITIDATA**

Nørreskov Bakke 14 - DK 8600 Silkeborg  
Tlf. 86 82 18 55 - Telefax 86 80 03 27

◆ **VISUEL  
INFORMATIK** ◆

Jernbanegade 7  
6360 Tinglev  
Tlf. 74 64 21 01

◆ 20 MB - 5.995,- ◆ 40 MB - 6.995,- ◆ 52 MB Quantum - 10.450,- ◆ 100 MB Quantum - 14.450,- ◆

Fordi der kun er - "Een Standard"

Import og distribution:

**GVP**



**Datacom** aps



# Værktøjskassen



Mangler du et lille fif, der får din Amiga til at kunne lidt mere? Her er det! Små tips og tricks, der gør arbejdet meget lettere.

Af Jesper Kehlet

**H**i, folks, så er jeg tilbage igen. Første "Værktøjskassen" blev en ubestridt succes, så nu (efter nogle måneder) vil jeg prøve om jeg kan leve op til det endnu en gang...

## Skal vi printe eller hvad?

Evig og altid har man problemer med den famøse parallelport. Commodore har ikke haft kvalitetskontrollen fremme, da de lavede den, og bestemte heller ikke da de konstruerede rutinerne i Kickstart'en til at styre den.

Første gang man bruger PRT: devicen efter en restart, SKAL være det være lykkens gang, da man ellers må afbryde og starte forfra. I har jo nok prøvet at vælge "RETRY", men den går bare ikke... Alle andre gange end første gang man bruger PRT, kan man tillade sig at bruge "RETRY", da en førsteudprintning er nødvendig for at sætte nogle variable, til senere brug.

Til brug for egne programmer, vil man derfor gerne sikre sig at printeren er tændt og online. Dette gør man ved at aflæse adresse 0xBFD000

i hukommelse. På dette sted sidder nemlig PIA (peripheral interface adapter) nummer 2, også kaldet CIAB. Den er en af de 8520'ere, der altid brænder af i en Amiga 500. (I min 2000'er har jeg dog ikke oplevet det - endnu). Afkræv nu dette register en værdi, og bitopdel den. De tre nederste bits kan nemlig fortælle dig, hvordan printeren har det. Bit 0 er 0, (low), hvis printeren er klar (READY) og 1 (high), hvis den er optaget (BUSY). Bit 1 er low, hvis printeren har papir i sig og

high, hvis den ikke har (PAPER OUT). Bit 2 er low, hvis printeren er offline, og high, hvis den er online. Kombinationerne giver endvidere, at 111 betyder at printeren er slukket og 100, at den er klar til at skrive. Kombinationer derimellem fortæller, ligesom 11, at printeren absolut ikke er i humør til at modtage data.

Bit 0 hedder BUSY, bit 1 hedder POUT eller PAPER OUT og bit 2 hedder SEL eller SELECT. SELECT hedder endvidere ONLINE på de fleste printere.

Men eksperimenter nu selv videre...

## Whoopss!

AmigaBasic har en UNDO funktion. Den er ikke beskrevet i håndbogen, men det er måske bare en udokumenteret biefekt i editoren. Ihvertfald kan du, hvis du ikke har forladt linien, som du netop arbejdede på/med, vælge "SHOW LIST" i menuen, hvorefter linien kommer frem som havde du aldrig rørt den. Keine hexerei, nur beh[1B][EOT][1C]ndigkeit...

## Tilbage Til Fremtiden

Med en lille stump BASIC, (se Program 1), kan man få oplyst hvilken dag en given dato i et givent år ligger på. DOW indeholder ved returnering 0 for lørdag, 1 for søndag op til 6 for fredag.

F.eks. ligger 24. december 1990 (rigtigt - juleaften!) på en mandag. Dette oplyser programmet ved at returnere 2. Husk blot, at day, month og year (dag, måned og år) skal overføres til DayOfWeek som variable og IKKE konstanter, da programmet kan ændre på værdierne gennem udførelsen.

## Lidt til AmigaDOS og Run

Du har ganske givet lagt mærke til, at Run ikke tillader CLI'en at lukke sit vindue, før applikationen er færdigudført. Dette er fordi initialiseringskoden åbner STDERR-kanalen til "\*", som er det aktuelle vindue. Dette kan dog omgås ved at bruge følgende programstumper i C

```
fclose(stderr);
eller
freopen("NIL:","w",stderr);
Sidstnævnte er dog at foretrække, da programmet KAN GÅ I GURU, hvis der ALLIGEVEL bliver skrevet til STDERR. Husk blot, at EndCLI ikke må udføres, før en af de to ovennævnte har været udført, da CLI'en ellers hænger sig. Dette kan undgås ved WAIT x, hvor x er det antal sekunder, dit program er om at nå til lukningen af STDERR.
```

## ENV: - At bruge en dosvariabel

I Lattice C har man muligheden

for at hente en variabel, der har været gemt med SetEnv fra DOS'en. Denne funktion hedder getenv. Har du f.eks. gemt dit HOME-directory på harddisken med "SetEnv HOMEDIR "DHO:", vil program 2 altid bringe dig hjem igen, når du kører den...

## Alt for nu

Det var så alt for denne gang. Nu må i have det godt en lille måneds tid, indtil vi ses igen. Hvis i har spørgsmål vedrørende det behandlede eller andet, så send dem til redaktionen, mærket "VÆRKTØJSKASSEN", hvorefter jeg vil prøve at besvare dem så godt jeg kan. Vedlæg eventuelt en diskette og en frankeret svarkuvert, hvis i vil have en programstump (evt. flere) med tilbage som eksempel på et eller andet. Skriv også hvilket programmeringssprog, du foretrækker, hvis spørgsmålet er af den karakter.

## Program 1: (Sprog: AmigaBASIC)

```
SUB DayOfWeek(day,month,year,DOW) STATIC
IF month=2 THEN
IF month=2 THEN day=day+31
month=13
year=year+1
END IF
h=INT(year/100)
r=year MOD 100
kh=h MOD 4
kr=r MOD 4
IF month<8 THEN k=3 ELSE k=7
IF (month MOD 2)=0 THEN k=5
DOW=((2000*kh+10*(r-kr)+kr)+1000*month+100*k+day) MOD 7
END SUB
```

## Program 2: (Sprog: C)

```
include <stdlib.h>

include <libraries/dos.h>

main() {
struct FileLock *new_dir;
char str[20];

if (!getenv("HOMEDIR")) {
puts("HOMEDIR ERROR: Variable HOMEDIR not set!");
exit(5);
}
strcpy(str,getenv("HOMEDIR"));
new_dir = Lock(str,ACCESS_READ);
printf("New directory: %s\n",str);
CurrentDir(new_dir);

exit(1);
}
```





# DEN NYE WORKBENCH

## ARexx - hva' nu det?

I vores serie om Workbench 2.0 er vi nu kommet til ARexx, et nyt programmeringssprog, der følger med Workbench, og naturligvis har sin helt egen sektion i 2.0 manualen.

**D**enne artikel er en oversigt over hvad ARexx er - ikke et egentligt programmeringskursus. 2.0 manualen indeholder masser af eksempler, og ARexx er meget enkelt at arbejde i.

### Som lim

ARexx er en 'lim', der kan bringe vidt forskellige programmer til at tale sammen. Ethvert program med en såkaldt 'ARexx Port' kan bringes til at tale med ARexx, og via ARexx med hinanden. Indtil WB 2.0 var ARexx et separat produkt, skrevet af William Hawes (ConMan forfatteren). Man kunne købe det hos de bedste softwareforhandlere, endda til en ganske fornuftig pris, og mange programmører besluttede sig til at indbygge en ARexx interface i deres programmer. Derved opstod der en form for standard for kommunikation

imellem programmer, og Commodore har nu officielt anerkendt denne standard. Store programmer som AmigaVision, ATalk III, CanDo, CygnusEd, DigiPaint, DigiView, SuperBase og mange andre har ARexx-interface.

### Opfylder hul

ARexx er et forholdsvist nyt programmeringssprog, der opfylder et hul mellem de andre udbredte sprog. Det er fortolket i stedet for oversat - dvs. man kan teste programmet uden at skulle gennem en langsom og uoversættelse og linkning først, og det er meget nemmere at teste. I modsætning til AmigaBASIC er det elegant og kompakt.

### Hvad bruges det til?

Formålet med ARexx er at skrive mindre programmer, især til forskellige hjælpe-

formål. Det omfatter specielt følgende tre områder:

1) Scripts - ARexx programmer kan virke som batch filer, men kan gøres meget mere fleksible og omfattende, samt betydeligt hurtigere. Specielt til manipulation af tekst og tal er ARexx fremragende.

2) Macroer - Til mange programmer kan man skrive små styreprogrammer i ARexx, der kan bruges til at udføre rutinemæssige opgaver. Man kan for eksempel programmere sit terminalprogram til at ringe automatisk op, checke for personlig post, og hente en liste over nyhederne siden sidste opkald. Eller i en teksteditor kan man konstruere avancerede formateringsrutiner. Brevfletning, der er meget opreklameret, er ganske simpelt at lave i enhver teksteditor med ARexx port.

3) Kommunikation - Den mest avancerede mulighed med ARexx er at bringe programmer til at tale sammen. For eksempel kan et terminalprogram via ARexx automatisk opbygge en database over filerne i et BBS, man kan bruge sin egen teksteditor til at besvare elektronisk post, eller multimedie programmer kan koordineres via ARexx porte. Mulighederne er uoverskuelige, vi er først ved at ane mulighederne i at lade flere programmer ar-

bejde sammen på denne måde.

### Convert.Rexx

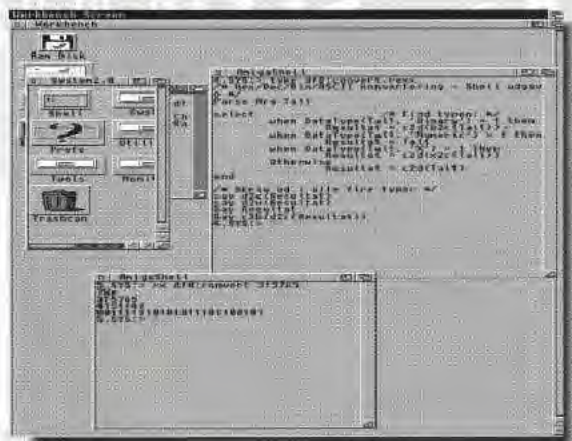
Eksempel 1 (Convert.rexx) på 16 linier bruges til at konvertere tal eller tekst fra og til Hex/ Binær/ Decimal og ASCII former. Det bruges på følgende måde (fra Shell):

```
rx Convert 3F5765
og vil svare med:
?We
3F5765
4151141
001111101010111011 00101
```

-henholdsvis ASCII, Hex, Decimal og Binær udgave af det samme tal. Første linie er en kommentar i /\* \*/ , der angiver lidt om programmets brug. Programmet SKAL starte med en kommentar. Anden linie henter det tal vi angiver - i eksemplet 3F5765, der er Hexadecimalt - og lægger det i variablen Tal1. Bemærk, at Tal1 også kan tage en tekst.

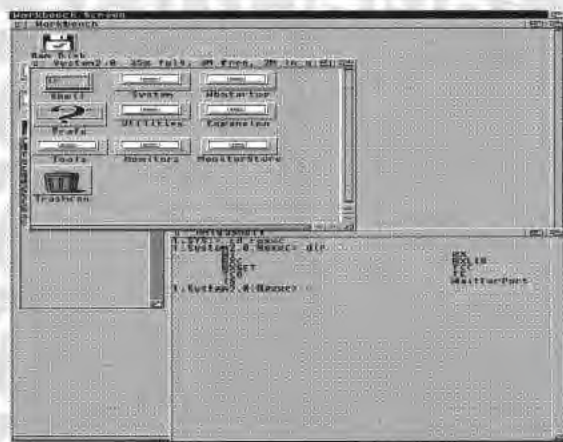
Linierne fra 'select' til 'end' bestemmer hvilken datatype, tallet er i, og om-danner det til decimaltal. Vi bruger den indbyggede funktion DataType() til at fastslå, hvad vi har med at gøre. Netop en af de fire indgange efter 'select' bliver udført. Det minder om BASIC 'ON ... GOSUB', men er unægteligt meget





Med ARexx bliver programmer programmerbare

ARexx er tjener over andre programmer, ikke hersker over systemet.



mere læseligt.

De sidste linier ('Say') laver udskrift af tallet i de fire former. Decimal2Char() - ASCII format. Decimal2Hex() - Hex format. Ingen konvertering - Decimal. Char2Binary (Decimal2Char()) - Binært.

Bemærk, hvordan vi umiddelbart bruger resultatet fra en funktion ind i en anden.

Hvis du har Workbench 2.0 (eller har købt ARexx), kan du taste programmet ind med din teksteditor og prøve det på nogle forskellige tal.

Det er nemt at udbygge programmet til at hente linierne fra en fil og skrive dem ud i en anden. Program 2 konverterer en fil fuld af linier i en datatype, til en fil med tal i en anden. Bruges me onvertere en liste tal til binær format:

rx Convert2 dfo:TaListe  
Ram:Binær B

## Debugging

ARexx brokker sig under kørslen, hvis der er syntaks fejl, hvis man bruger et tal i stedet for en streng, osv. Da ARexx ikke skal oversættes og linkes, er det lynhurtigt at rette en fejl og forsøge sig igen.

Programfejl kan man let finde med Trace funktionen. Før det stykke, fejlen er i, indsætter man linien: Trace ALL, og nu får man en udskrift for hver linie, der bliver udført. Det kan meget hurtigt lede en til fejllens kilde. Man slår Trace fra igen med linien Trace OFF.

Der er totalt ni forskellige muligheder til Trace, for at man kan indkredse fejl bedst muligt. Man kan også starte trace med en Shell kommando TS, og man kan lave et separat vindue til trace med kommandoen TCO.

ARexx holder rede med, hvad man bruger af filer og

hukommelse, og sørger for at levere det tilbage til systemet, når ens program er færdigt. Derved kan man for eksempel stoppe et program i utide uden problemer med filer, der ikke er lukket og hukommelse, der bliver tabt. Man kan altid afbryde løbske programmer med Control-C - Trace eksemplet er stoppet på denne måde.

Og så er ARexx Gurufrit! I mange sprog, f.eks. C og Assembler, skal der kun minimale fejl til at fremkalde den blinkende fornemmelse, hvor man bliver nødt til at starte helt forfra. I ARexx skal man faktisk anstrenge sig meget for at fremkalde et crash. Netop denne store sikkerhed gør ARexx til en god introduktion til programmering.

Eksempel på tracetekst fra Convert2.rexx-programmet i Trace eksempel. ARexx supplerer programmet med linienumre og

indrykning. Dette eksempel blev stoppet fra en Shell med Ctrl-C.

## ARexx og AmigaBasic

Det er oplagt at lave en sammenligning mellem ARexx og den gode, gamle AmigaBASIC, der har fulgt med siden Workbench 1.2. Men man kan ikke lade en af parterne gå af med sejren. ARexx er ikke en afløser for AmigaBASIC, de er alligevel ganske forskellige. ARexx har et kompakt system, der bruges i fællesskab af alle aktive ARexx programmer. Derved kan man selv på en maskine med 512K hukommelse køre mange ARexx programmer på en gang. AmigaBASIC åbner sine egne (langsomme!) vinduer med program listninger og kommandoer, og er ganske stor at have kørende i bag-





grunden. Hvis man vil have flere programmer kørende samtidig, skal man starte AmigaBASIC flere gange - det fylder meget. ARExx bruger Shell og en vilkårlig teksteditor til at skrive og køre programmerne fra. Shell er glimrende i 2.0, og som teksteditor kan man bruge den meget forbedrede ED, den kraftige editor MicroEmacs fra Extras disken, en PD teksteditor som DME eller AZ, eller hvad man nu kan lide at bruge. AmigaBASIC bruger sin integrerede editor, der hverken er hurtig eller kraftig. ARExx programmer kan let bruges fra Shell, og er dermed meget nemmere at bruge i sammenhæng med andre programmer.

ARExx er forholdsvis nemt at læse og forstå, mens AmigaBASIC er en typisk Microsoft version med masser af tekniske detaljer og tegn. Til gengæld giver AmigaBASIC dig direkte adgang til vinduer, grafik etc.

Begge sprog tilbyder Trace muligheden - dvs. at man kan følge med i hver enkelt linie mens programmet kører. Derved kan man meget nemt finde fejl, og de er hurtige at rette. Det er en fordel, der følger naturligt af fortolkede sprog - det er meget kompliceret (men muligt!) at gøre noget tilsvarende i for eksempel C eller Modula-2.

Begge lader dig bruge variable uden at bede om den først. Det er rart i små programmer, men kan blive et problem, hvis programmerne bliver meget store.

ARExx variable har ikke nogen type. De kan bruges som talvariable, strengvariable eller sammensatte variable imellem hinanden.

ARExx bruger ikke linienumre eller GOTO, men har et fuldt udvalg af løkker, betingelser etc. AmigaBASIC er en underlig bland-

ing af rent forældede og rimeligt moderne programstrukturer.

Man kan sige, at ARExx er meget af det som BASIC burde være - fylder ikke meget, er let at læse og forstå, og giver en god introduktion til programmering. Derfra kan man så springe til mere avancerede og hurtige sprog som C eller Modula-2.

## ARExx og grafik

ARExx er ikke sproget til at lave hurtig grafik og heftig lyd. Man kan godt programmere grafik og lyd via ARExx, ved brug af såkaldte eksterne biblioteker. Men hvis det skal være hurtigt, har man stadig brug for et oversat sprog som C eller Assembler, med alt hvad det indebærer af tekniske detaljer, størrelse og kompleksitet. Der er ingen hurtige genveje her!

## Installation

ARExx bruger et almindeligt library - rexxsyslib.library - til at rumme alle funktioner og rutiner. Før man kan køre et ARExx program, kører man programmet RexxMast, der starter ARExx processen op.

Normalt placerer man sine ARExx programmer i en skuffe kaldet Rexx, og i Startup-Sequence laver man følgende Assign:

### Assign Rexx: Sys:Rexx

Derved kan man bruge ARExx programmerne fra et vilkårligt sted i systemet.

# TRE EKSEMPLER

## Eksempel 1: (Sprog: ARExx)

```
/* Hex/Dec/Bln/ASCII konvertering - Shell udgave */
Parse Arg Tal1

select
  when DataType(Tal1, 'Binary') = 1 then
    Resultat = c2d(b2c(Tal1))
  when DataType(Tal1, 'Numeric') = 1 then
    Resultat = Tal1
  when DataType(Tal1, 'X') = 1 then
    Resultat = c2d(x2c(Tal1))
  otherwise
    Resultat = c2d(Tal1)
end

/* Skriv ud i alle fire typer */
say d2c(Resultat)
say d2x(Resultat)
say Resultat
say c2b(d2c(Resultat))
```

## Eksempel 2: (Sprog: ARExx)

```
/* Convert2.rexx - Hex/Dec/Bln/ASCII konvertering - Fil-læsende udgave */
Parse Arg Fil1 Fil2 UdType

/* Luk filene op */
Open(InFile, Fil1, Read)
Open(OutFile, Fil2, Write)

Linie = ReadLn(InFile)
/* Kig efter datatypen i input */
select
  when DataType(Linie, 'Binary') = 1 then
    IndType = 'B'
  when DataType(Linie, 'Numeric') = 1 then
    IndType = 'N'
  when DataType(Linie, 'X') = 1 then
    IndType = 'X'
  otherwise
    IndType = 'A'
end

/* For hver linie konverterer vi og skriver i udfilen */
Do While Length(Linie) > 0
  select
    when IndType = 'B' then
      Resultat = c2d(b2c(Linie))
    when IndType = 'N' then
      Resultat = Linie
    when IndType = 'H' then
      Resultat = c2d(x2c(Linie))
    otherwise
      Resultat = c2d(Linie)
  end

  If UdType = D then
    WriteLn(OutFile, Resultat)
  If UdType = B then
    WriteLn(OutFile, c2b(d2c(Resultat)))
  If UdType = H then
    WriteLn(OutFile, c2x(d2c(Resultat)))
  If UdType = A then
    WriteLn(OutFile, d2c(Resultat))

  Linie = ReadLn(InFile)
end

/* Ryd op */
Close(InFile)
Close(OutFile)
```

## Trace eksempel: (Sprog: ARExx)

```
42 *.* Linie = ReadLn(InFile);
43 *.* end;
21 *.* Do While Length(Linie) > 0;
22 *.* select;
23 *.* when IndType = 'B' then
24 *.* when IndType = 'N' then
25 *.*
26 *.* Resultat = Linie;
27 *.* if UdType = D then
28 *.* if UdType = B then
29 *.* if UdType = H then
30 *.* if UdType = A then
31 *.* Linie = ReadLn(InFile);
32 *.* end;
21 *.* Do While Length(Linie) > 0;
22 *.* select;
23 *.* when IndType = 'B' then
24 *.* when IndType = 'N' then
25 *.*
26 *.* Resultat = Linie;
27 *.* if UdType = D then
28 *.* if UdType = B then
29 *.* if UdType = H then
30 *.* if UdType = A then
31 *.* Error 2 in line 37: Execution halted
+++ Command returned 10/2: Execution halted
```





# MaxiMem™ 2 Mb

## NU MED 1 MB CHIPMEM

MaxiMem er en intern RAMudvidelse til Amiga 500 og helt enestående, da den kan udvides i 512Kb trin helt op til 2Mb. Flere og flere programmer der er på markedet idag og fremover, kræver mere og mere hukommelse. Derfor er MaxiMem en god investering, da man altid kan udvide efter behov. Køber man derimod en almindelig 512Kb RAM kan man ikke senere udvide denne. MaxiMem monteres internt i porten under Amiga'en, og har også indbygget ur med batteri backup, samt afbryder til RAM'en.



## MaxiMem™ 512K 1199,-

Gary adaptor 349,- CPU adaptor 399,- 4 RAMkredse (512K) 399,-

### TEKNISKE DATA

**512Kb:** MaxiMem, monteres under Amiga'en. Ingen yderligere foranstaltning er nødvendig. **1Mb:** Et lille print kaldet Gary adaptor skal indbygges i computeren. 4 RAMkredse (512Kb) sættes i de tomme sokler på MaxiMem. Gary adaptoren skal altid sættes ved 1 Mb eller derover. **1,5Mb:** Yderligere 4 RAMkredse monteres på MaxiMem, og Gary adaptoren stadig isat. Denne konfiguration virker ikke med Kickstart 1.2. **1,8Mb:** Igen sættes 4 RAMkredse. Uden CPU adaptor kan man kun udnytte 1,8Mb af de 2 Mb på kortet. Se videre. **1 Mb CHIPMEM:** Hertil monteres altid både Gary adaptoren og et andet print, CPU adaptor, i computeren. 1 Mb CHIPMEM kan lade sig gøre fra 512Kb på MaxiMem. Med en omskifter kan der frit vælges mellem CHIP- og FASTMEM. 1 Mb CHIPMEM er kun muligt hvis computeren har en 8372 BIG FAT AGNUS video chip indbygget. Dog kan de fleste A500 fra rev. 5 og højere opdateres fra 8371 Agnus til 8372 i alle konfigurationer kan MaxiMem monteres ved hjælp af en skruetrækker. Der skal ikke loddes eller ridses på bundkortet.



### KICKSTART OMSKIFTER

Udført i en høj kvalitet og passer til samtlige modeller af A500 og A200

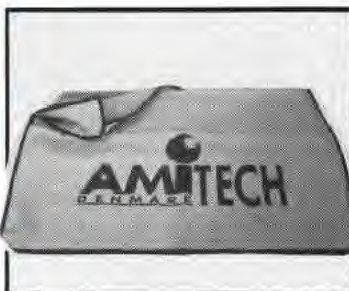
299,-

### BOOT SELEKTOR

Udført på print med en rigtig gennemført sokkel. Samtidig er det den eneste der kan boote fra enten DFO, DF1, eller DF2 via en tre stillingskontakt.

Indbygges i A500 eller A2000.

175,-



### STØVHÆTTE TIL A500

Grå med flot blå AmiTech logo

99,-

### MULTIPLAY KABEL

5 meter 149,-

10 meter 199,-

Alcotini Hard & Software har i en årrække udviklet og produceret Amiga produkter af en meget høj kvalitet. Udviklingsafdelingen er nu overgået til AmiTech A/S og dermed ændres navnet på produktserien også til...

# AMITECH

## DENMARK

DET HANDLER OGSÅ OM TRYGHED...

AmiTech A/S er en udløber fra et velrenommeret firma. Derfor vil du altid kunne få fuld garanti, support og opgraderinger flere år efter købet.

Alle AmiTech produkter er Incl. dansk manual!

Tænk Dansk. Tænk AmiTech næste gang du køber hardware...

## Stereo Sound Sampler

Commodore Amiga



Stereo. Mikrofon indgang. Over 100 KHz Samplerrate. Digital VU/PEAK indikering. Mono/stereo omskifter. MIC/LINE omskifter. Fuld software kompatibel. Incl. audio kabel. Incl. stereo software. Leveres i lækker box.

799,-



Nærmeste AmiTech forhandler oplyses på tlf. 86 22 06 11



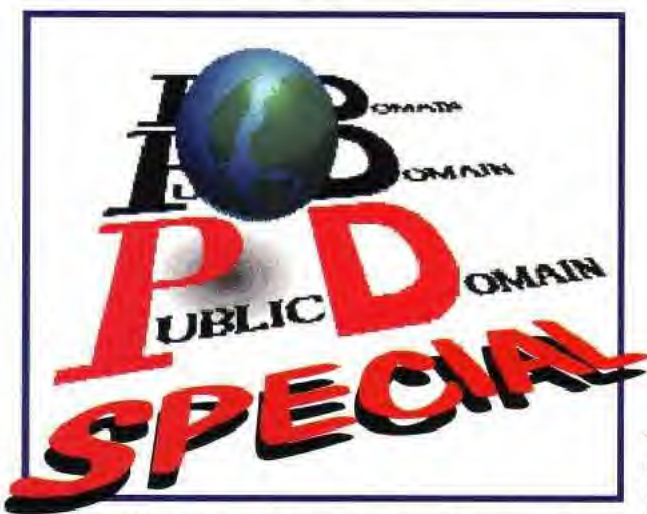
## ALCOTINI

HARD & SOFTWARE APS  
Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.



# Spil, grafik, hack's, utilities, brugerprogrammer - alt dette plus meget mere, kan du få igennem COMputers PD-Service, og læse om her...

Af Bo Jørgensen



Hvad vil I, læserne egentlig have på Jeres PD-disketter? Skal det være store vanskeligt tilgængelige programmer (hvor manualen SKAL læses!) eller mindre, "nemme" utilities/spil, der er til at forstå første gang de startes op?

Skal der flere spil på hver PD-disk? Eller hvad med grafiske kreationer/demoer?

Det er bare nogle af de spørgsmål, der dukker op, når den månedlige diskette skal opbygges. Oftest bliver resultatet lidt af hvert - dermed burde de fleste jo blive tilfredsstillt.

## En historie der gik i fisk

Fred Fish PD-serie er i skrivende stund oppe på 370 disketter (mig bekendt), og det kunne se ud som om, at denne serie er den eneste, af de mange PD-serier der findes, der stadigvæk lider af konstant vokseværk. Derfor er det også denne gang Fred Fish, der er baggrunden for COMputer's PD-Special.

Iøvrigt, er programmeringssproget Amiga Comal (dansk), der havde sin debut

for godt et år siden, kørt helt ud på et sidespor - eller hva'?

Er der nogle der bruger dette udmærkede sprog? Lad os i så fald se hvilke kraftpræstationer A-Comal er

boot's i et givent kartotek til eventuelt senere brug. Visse spil bruger bootblocken i opstarten, og angribes denne block af virus, vil resultatet uundgåeligt blive, at spillet

## Indhold i Denne Måned:

**BootBase (utility)**  
**Elements (undervisning)**  
**PLW (modem-utility)**  
**PrintStudio (udprintning)**  
**Puzz (puslespil)**  
**SysInfo (utility)**

i besiddelse af. Send det ind til PD-Special og lad os få lidt bevis på, at det har sin berettigelse blandt de gamle garvede.

## BootBase (Steven Lagerweij)

Dette lille program henvender sig specielt til dem, der roder lidt med bootblock's. Med BB kan man nemt hente, undersøge, sammenligne og rette i forskellige bootblock's. Måske er der behov for at gemme en lang række

ikke vil starte. Med BB er det nemt at gemme disse nødvendige bootblocke, så ødelagte disketter igen kan køre tilfredsstillende.

## Elements 2.0 (Paul T. Miller)

Dette er ikke et program, som undertegnede kan bruge til ret meget, men der er nok af fysikere / matematikere / kemikere eller andre, der beskæftiger sig med disse grundlæggende bestanddele. Emnet er grundstof-

fernes periodiske system eller sagt kortere, Det Periodiske System. Et system, hvor alle grundstofferne er opstillet i rækkefølge, ordnet efter antallet af protoner i atomkernen (atomnummeret).

Når Elements er startet op, ses alle grundstofferne på skærmen i interlace mode (kan sættes til alm. mode). Hvis der klikkes på det enkelte grundstof, kommer et nyt vindue frem med en række nye "interessante" oplysninger:

F.eks. at grundstof nr. 103 har en atomvægt på 260, hedder Lawrencium, er syntetisk og har en elektron-sammensætning på [RN]-5f146d:7s2, yderst interessant - ikk'!

## PLW (Christian Fries)

Phone Line Watcher er et program til de heldige ejere af et modem. Helst et Hayes-kompatibelt modem. PLW vil registrere alle indkald, med angivelse af tidspunkt og antal kald i en data-protokol. Det giver også andre modem ejere mulighed for et 'log in' på systemet, og eventuelt efterlade en besked. Alle disse informationer opbevares i en fil med

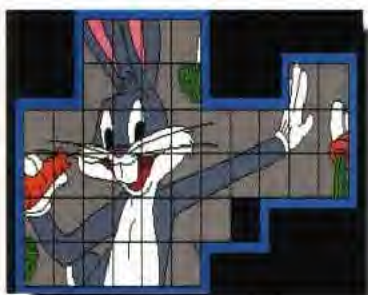




# SYSINFO



# PRINTSTUDIO



# PUZZ

# ELEMENTS



# PLW



# BOOTBASE

navnet PLW.protokoll. For at undgå tab af data, er denne fil kun åben ved "incomingmessage". Selv ved et systemcrash (guru), vil de fleste data i PLW protekol være intakte.

Når PLW skal installeres, er der en række variabler, der skal sættes. Ring Tolerance Time, AutoAnswer, Maximum Online Time, Welcome File, Goodbye File, Master Password og Baud Rate.

PLW er med sine mange options et nyttigt program, som modemejere bør indføje mellem de andre kommunikationsprogrammer.

## PrintStudio (Andreas Krebs)

Så er vi nået til denne måneds grafiske printredskab. PrintStudio er et ret stort program med en

masse finesser. Også dokumentationen hører til blandt de tunge drenge (45 kilobyte) indenfor Public Domain.

Men PrintStudio kan faktisk også yde en hel del. Kort fortalt har PrintStudio følgende faciliteter:

- Hardcopies af IFF-billeder (også HAM, Extra Halfbrite og Overscan)
- Hardcopies af ethvert udsnit af et billede
- Hardcopies af skærmen og vindue
- Udprintning af tekst
- Udprintning af tekstblokke
- Gemme skærme som IFF-billeder
- Ændre i farver, både på skærmen og i billeder
- Mange parametre ved tekst udprintning

Dette er blot nogle af de mange muligheder, som PrintStudio giver brugeren. Det er et af de programmer,

hvor det nok vil være klogt at læse doc'en, for at udnytte programmets mange muligheder til fulde

## Puzz (Martin Round)

Hvem kender ikke disse små plastikplader med tal eller bogstaver som skal placeres i en given rækkefølge? Puzz er identisk med disse plastikspil, her er det dog ikke tal og bogstaver der skal flyttes, men forskellige former og figurer. Det lyder måske meget nemt, men vent bare, der kan gå timer, før et enkelt spil er løst.

Puzz har ydermere den finesse, at der også er mulighed for selv at designe/tegne nye personlige puzzles. Lav en tegning i f.eks Deluxe Paint, og gem det i ILBM format. Skriv derefter en tekst (læs om denne i readme-filen) i en

teksteditor. Sæt derefter billedet og teksten sammen med ordren append og en ny puzzle er skabt.

## SysInfo (Nic Wilson)

Det sidste program er et lille system info program. I et ganske pænt vindue giver SysInfo diverse oplysninger om: SystemSoftware, Aktuelt hukommelse, Hardwaren, Diskdrive, Sammenligning af hastigheder m.m.

## PD-ønsker velkomne

Det var hvad vi valgte at tilbyde vore læsere denne gang. Har du et specielt PD-ønske, så send et par ord om det til PD-Special

Vi er tilbage næste måned, med nye spændende programmer fra flittige Amiga-brugere verden over.





GVP's nyeste teknologiske gennembrud . . .

# SERIES II™

## DEN NYE GENERATION

af SCSI og RAM kontrollere til Amiga 2000

IMPACT  
Series II

GVP's nye SERIES II A2000 SCSI og RAM Expansion  
Controllere tilbyder den ultimative HardDisk og RAM ex-  
pansion for A2000. Vælg mellem følgende to modeller:

### SERIES II A2000

#### SCSI-II "HardCard + RAM"

- \* State-of-the-Art integration pakker en højrydende SCSI controller, 8 MB Fast RAM og en 3.5" harddisk I ET ENKELT A2000 EXPANSION SLOT!! Du sparer altså BÅDE et expansion slot og pladsen ved siden af DFO!
- \* Utrolig SCSI harddisk performance opnået ved hjælp af GVP's fremtidssikrede 'custom chip' design. Dette design tillader DMA performance via unik 'Dual Port Memory' direkte til FAST RAM, uden de typiske DMA problemer ved f.eks. OverScan.
- \* Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4, 6 eller 8 MB FAST RAM. Med 6 MB er du sikret den optimale konfiguration, også hvis du benytter XT/AT-kort.
- \* GVP's nye FAAASTROM SCSI-II driver giver den højeste performance på markedet og inkluderer bl.a. følgende features:
  - ◆ Understøtter stort set alle SCSI enheder, inclusive: CD-ROM, TapeStreamer, Ricoh disk med udskifteligt medie....
  - ◆ Implementerer SCSI Disconnect/Reconnect protokollen, hvilket tillader overlappende SCSI kommandoer at blive udført.

#### HardCard + RAM



#### HardCard



- ◆ Implementerer fuldt ud Commodores Rigid Disk Block (RDB) standard samt den nye DIRECT SCSI standard.
- ◆ Understøtter udskifteligt medie. Controlleren registrerer udskiftning af mediet, og informerer AmigaDOS herom. Herved sikres sikker og pålidelig drift af SCSI enheder med udskifteligt medie.
- ◆ AutoBoot direkte fra Fast File System
- \* Ny INTUITION KOMPATIBEL SCSI installation og 'tuning' utility. Følgende hovedfeatures er bl.a. indeholdt:
  - ◆ ICON og GADGET baseret intuition brugerflade.
  - ◆ Bad Block Remap af harddiske.
  - ◆ Automatisk eller manuel partitionering og AmigaDOS formattering.
  - ◆ Læsning og modificering af eksisterende RDB parametre på harddiske.
  - ◆ Den letteste installation på markedet !!
- \* Lavt antal komponenter (ved at benytte VLSI teknik). DET VIL SIGE: lavt effektforbrug, høj pålidelighed, lang levetid og ultimativ YDELSE/KVALITET ! Se INDBYTNINGSTILBUD !!

### SERIES II A2000

#### SCSI-II "HardCard"

- \* Samme features som ovennævnte, men uden plads til 8 MB RAM.
- \* Specielt designet til dem der ikke har brug for RAM udvidelse, men stadig ønsker markedets hurtigste SCSI controller til BUDGET PRIS !!
- \* Uset lav pris ! Se vores fantastiske INDBYTNINGSTILBUD

#### SÅDAN GØR DU !

- \* For DKr. 999,- kan du bytte din CBM eller GVP SCSI controller til GVP's nye "HardCard"-controller. Har du en SCSI controller af andet fabrikat, koster det DKr. 1150,-
- \* Ønsker du istedet GVP's nye "HardCard+RAM"-controller med plads til 8 MB FAST RAM, lægger du blot DKr. 450,- til.
- \* Alle kontrollere skal fungere, og sendes direkte til Datacom ApS.
- \* Fragt: DKr. 23,- er ikke inkluderet.
- \* Kun forudbetaling accepteret !



### Vejledende GVP-prisliste

#### SCSI-II HardCard

A2000-HC II - Controller uden HD	2.250,00
A2000-HC/40 II - 40MB / 28 ms.	7.350,00
A2000-HC/60 II - 60MB / 28 ms.	7.890,00
A2000-HC/40Q II - 40MB / 11 ms.	7.995,00
A2000-HC/60 II - 60MB / 28 ms.	8.995,00
A2000-HC/80 II - 80MB / 28 ms.	12.590,00
A2000-HC/105Q II - 105MB / 11 ms.	15.695,00
A2000-HC/175F II - 175MB / 28 ms.	17.790,00
A2000-HC/200M II - 200MB / 15 ms.	

#### SCSI-II HardCard+RAM

A2000-HC80 II kun controller	2.995,00
A2000-HC8/40 II - 40MB / 28 ms.	7.995,00
A2000-HC8/40Q II - 40MB / 11 ms.	8.495,00
A2000-HC8/60 II - 60MB / 28 ms.	9.745,00
A2000-HC8/105Q II - 105MB / 11 ms.	12.995,00
A2000-HC8/175F II - 175MB / 28 ms.	16.365,00
A2000-HC8/200M II - 200MB / 15 ms.	18.450,00
2MB SIMM RAM	2.295,00

#### 68030 Acceleratorkort

A3001/20 - 28 MHz / 2MB RAM	17.995,00
A3033/40 - 33 MHz / 4MB RAM	24.295,00
A3050/40 - 50 MHz / 4MB RAM	35.695,00

#### 'Løse' harddiske

MO9200E/600 MB optisk drev	54.795,00
MO-600 - Extra disk i MO9200	3.795,00
A2000-F5500/50 MB m. udsk. medie	11.840,00

#### Upgrade software

FastRom3.07 - SCSI-II upgrade	599,00
-------------------------------	--------

Alle priser incl. moms

Ring på tlf. 75 65 37 88, og få anvist nærmeste forhandler !

Fordi der kun er "Een Standard"

GVP



Datacom aps





**Er piratkopiering helt i orden? Er 64'eren færdig? Er Amigaen et stort tilbageskridt? Er Mailbox for rå ved læserne? Er læserne for rå ved Mailbox? Læs videre...**

## PIRATER OG BØRNE-LOKKERE

I skriver at piratkopiering er ulovligt og amoralsk. I skriver: "Man stjæler fra programmøren". Det er rigtigt, men det er ikke umoralsk. Det er umoralsk at tage 400 kr. for "Wild Streets", "Wall Street" osv. Man stjæler fra børn! Det burde være ulovligt at udgive så dårlige spil, og jeg vil gerne have Mailbox'ens mening!

Kain Victor, København

Du kunne lige så godt have skrevet: "Det er ikke umoralsk at stjæle i supermarkedet, nogle af varerne er nemlig af dårlig kvalitet". Jeg kan mindst talt ikke se logikken i dit synspunkt. Det er jo ikke kun de dårlige spil, der bliver kopieret - snarere tværtimod! Og desuden mener jeg ikke, at den ene umoralske handling kan retfærdiggøre den næste.

Man kan ikke lovgive mod dårlige spil (hvem afgører hvad der er "dårligt"?), men du kan sikre dig mod fejkøb ved at læse vores spilanmeldelser, før du køber!

## DET RIGTIGE KØN

Jeg er en saftig lille pige på 16 år, som er i besiddelse af en Amiga 500 (uden RAM-udvid... SNØFT!), en farveprinter, sound sampler- og en masse problemer!

Jeg gider ikke sige tak for et ordentligt blad, for det gør alle de andre "fedte hoveder" jo for mig (jeg mener dem, der skriver ind med platte vitser, de har læst i Se og Hør). Det må da være en selvfølge, at man kan lide

jeres blad, når man skriver ind til jer.

Som sagt er jeg af det rigtige køn. Men det er da også lidt svagt af jer andre piger, der nøjes med at gå til modesyning og knipling. Anskaf jer en Amiga, og spark grænserne væk!

Selv bruger jeg min sampler meget til at lave jingler og musik til mit radioprogram. Jeg arbejder nemlig for en lokal-station, og tester spil hver uge i radioen.

En anden fordel ved at være af det stærke køn er alle de søde drenge, man møder. Det er nemlig næsten kun drenge, der har Amiga. Men nu til mine spørgsmål:

1. Hvordan reparerer man disketter med "checksum error 888"?

2. Hvorfor X! \$"! skal originalspil være så dyre? Man skal jo køre aviser en hel måned for at kunne købe et nyt. Og tænk, hvis man skulle købe Deluxe Paint! Jeg forstår godt dem, der køber spil i Den Blå Avis...

3. Ham Christian Sparrevom ser da ret godt ud, hvad med en folde-ud plakat af ham? På forhånd tak!

Mange kilobytes kys og kram fra mig,  
Louise Torp, Haslev

Du er ikke den første pige vi hører fra, og desuden har vi to kvindelige skribenter på bladet, så computerens verden er slet ikke så mandsdomineret endda.

1. Det er ikke et godt tegn. Hvis du har noget værdifuldt på disketten, bør du prøve at bruge DiskX for at redde hvad redtes kan.

2. Vi lever i et samfund med fri markedøkonomi. Det indebærer, at softwarehusene tager det for spillene, som de mener de kan få for dem. Hverken mere eller mindre. Hvis de tager fejl, er det op til os at overbevise dem. Dit brev er da et lille skridt på vejen...

3. Dit sidste spørgsmål hører hjemme i "Det vittige hjørne". Kan du flere?...

## BRUG BOLDEN

Med hensyn til Kick Off, er der så nogle af jer, der tipper? Så skulle I prøve at spille de 13 kampe på tipskuponen - alene mod computeren, eller mod en kammerat. Resultatet føres så over på kuponen. Vinder man så i tips? Ja, indtil nu har det givet mig fire 10'ere og to 11'ere. Jeg klager ikke!





Prøv engang - det er faktisk sjovt. Jeg vil også gerne høre om Jeres erfaring med det.  
*Michael Ertner, Slagelse*

**Tak for tippet (utilsigtet ord-spil). Jeg har faktisk selv tænkt mig at prøve det - hvem kan afslå en god undskyldning for at spille Kick Off?**

## HVOR ER TEKNIKKEN?

Her følger - i forlængelse af "En skuffet ex-læser"s brev i COMputer 9/90 min mening om bladets indhold:

Han har helt og fuldstændig ret i, at der mangler noget mere seriøst stof. Det drejer sig selvfølgelig ikke om lange udlisninger, som ingen alligevel gider at indtaste; men den poppede bip-bip-stil, som i kører i nu er ikke ret meget værd. Her er nogle konkrete ændringsforslag:

1. Flere hardwaretests - fx af harddisks, ramudvidelser, digitizere, pc-kort osv. Så kunne i evt. indføre et pointsystem som med spillene, hvor pointene bare gives for pris/ydelse, betjeningslethed osv.

2. Mere programmeringsstof. Fx kunne i lave en serie, hvor i gennemgik alle de vigtigste library-funktioner 1.0 af gangen, og så efterhånden opbyggede et større program i flere dele - så slipper man for de lange listninger.

3. Hvorfor er det lige spil man kan få for at skrive breve til mailbox? Det kunne lige så godt være mere seriøse programmer (KindWords etc.), bøger, disketter eller andre ting, som er en hel del mere nyttige end spil. Jeg håber virkelig, at i tager det op til overvejelse, da det giver et vist ansvar at have det monopol, som i rent faktisk har. Hvergang, der har været en, der har brokket sig over bladets useriøsitet er det blevet fejtet af bordet; se bare svaret i 9/90. Brevskriveren får at vide, at grafik, musik, tekstbehandling mv. er lige så kreativt som at programmere - men det er der jo heller ikke noget af i bladet, som jo rent faktisk kun handler om spil.

Endvidere vil jeg meget gerne se nogle meninger (breve) fra det tavse flertal, som der hele tiden henvises til. De kan vel nok holde ud, hvis bare 20 ud af bladets næsten 80 sider bruges til noget andet end spil.  
*Mikkel Lauritsen*

**Vi er glade for, at du i det mindste har nogle konkrete forslag til ændringer - såkaldt konstruktiv kritik, og ikke bare "brokker" dig - det er nemlig det nemmeste i verden, og er svært at tage alvorligt. Med det en mente tager vi dine punkter i rækkefølge:**

1. I COMputer 7/8-90 testede vi 10 harddiske, og i nr. 9/90 digitizere, så der er du lidt for sent ude. Vi er i øjeblikket ved at teste RAM-kort som du efterlyser, ligesom en test af PC-kort til Amiga også er undervejs, så her er du på forkant med begivenhederne!

2. Der kommer programmeringsstof i COMputer. Du er ikke den eneste, der har savnet dette, og der er allerede i dette nummer noget for taste-freaks. Ydermere har vi også en teknikbrevkasse i ærmet, hvor alle kan skrive ind, om programmeringsproblemer osv. og få svar. Så bare skriv ind - allerede nu!

3. Meget simpelt. De spil vi sender ud til læsere, er anmelderkopier, som vi kan beholde. Når vi anmelder seriøse software, insisterer firmaerne på at få produktet hjem igen. Der er intet vi hellere ville, end at kunne sende andre ting end spil ud, men det er altså simpelthen umuligt! Det kan selvfølgelig skyldes, at prisforskellen på seriøst - contra spillsoftware er ganske stor, men sådan ligger landet nu engang.

Og lige til sidst - det er forkert af dig af mene, at vi "fejer" andres meninger af bordet. Det er faktisk, at programmører er i væsentlig mindretal - men de skal også have lov at være her, så derfor de nye program-sider, som fra nu af vil være af finde i COMputer.

## SKIZOFREN SPILFREAK

Her er et tip til dem, der for længst har gennemført spil, som man kan spille to på: Drop din makker, og spil med et joystick i hver hånd! (dette er ikke en vits...)

Prøv det i spil som Operation Thunderbolt, Blood Money, IK+, Cabal, Dragon Ninja, Silk-

worm, Ikari Warriors eller Oswald... det er bare noget så fedt.

Godt nok bliver man skeløjet og "skizo" af det, men prøv alligevel. Når du er blevet rigtig god, kan du skrive stil samtidig med, at du gennemfører Double Dragon II (i one-player mode).

Spil aldrig mod dig selv - du bliver rigtig skizofren af det! (og det koster ekstra hos frisøren).  
*"BK 500", Snekkersten*

**I har afgjort taget skade (begge to).**

## TROSBEKEND-DELSEN

Peter kalder COMputer! Skifter! Fedt blad. I har banket ned her. Jeg har efterhånden fået alle mine venner (begge to) til at købe og læse jeres overlærede blad. Jeg burde have procenter.

Hvad synes i forresten om denne "trobekendelse":

"Vi forsøger virusen og alle dens gemninger og alt dens væsen. Vi tror på Ocean, den al-mægtige, Batman og Retailer's skaber. Vi tror på COMputer, det ultimative blad, vor redning, som er undfanget af Forlaget Audio, redigeret af Christian Martensen og Søren Bang Hansen, diskuteret, endevendt og afsluttet, nedfaret til trykkeriet, på tredje dagen opstanden fra tryksværten, udfaret til kioskerne, presset af Peter Juul, den overvægtiges, beskedne corpus, hvorfra det skal komme at tilkalde freaks fra nær og fjern.

Vi tror på Amigaen, en overlegen, superfantastisk maskine, programmerernes forum, spilfreakens paradys, Commodores trumfkort, en åbenbaring og en evig succes.

**Amen!**

## AMIGA - NEJ TAK!

Nej! Hvad skete der med computerscenen? Jeg husker tydeligt, da der i hvert nyt nummer af Alt om Data var en test af en ny computer... Jeg husker, da spillebladene kom frem med oceaner af nyt 64'er software. Eller den, nu glemte, krig mellem C64 og Amstrad. Jeg husker, da jeg sad og programmerede ZX 81'eren for overhovedet at kunne få lejlighed til at spille. Da jeg udforskede 64'eren, Basic og maskinkode - dybt fascineret over de utrolige introer og spil. Da jeg lavede langsomme spil i Basic og da jeg lavede mit første raster-interrupt i maskinkode.

Jeg husker også den sande syndflod af piratkopieret software, som skyllede ned over mig. Ja, jeg kopierede! Det var sjovt og spændende, og er det stadig!

Jeg husker også, da jeg købte en Amiga, "drømmemaskinen", som anmelderne gik berserk over. Men er den nu også så fantastisk? En virusbefægtet maskine, hvor hukommelsen flyder rundt, indtil man beslutter sig til at slette den ved at cutte strømmen i 30 sekunder? Hvor man har bøvlet med programmer, der ikke virker med den ene eller anden kickstart version? Hvor diskdrevet hakker konstant - og hvor man drukner i museledning? Hvor det billigste cartridge koster 1200 kr.? Hvor diskettekvaliteten er elendig (eller var jeg bare uheldig)? Hvor man skal have ekstra ram for at udnytte de få, gode spil? NEJ!

En udmærket spilledåse, der slår Sega og Nintendo pga. pirat-spillene. Med demos, der er pænt designet, men ikke halvt så råde som de nyere 64'er demos.

Jeg vil ikke give jer skylden for udviklingen, blot konstatere at nogle få stadig holder 64'eren i gang. Og den dag, den ikke kan læn-gere, quitter jeg sandsynligvis computing!

- "In memory of the last RAW computer...!"

Signed: "Coma of Atomic Circle"

Dit brev er gennemsyret af den nostalgiske "Da jeg var dreng" mentalitet, som er typisk for folk, der ikke formår at omstille sig til en ny virkelighed. Når det er sagt, vil jeg dog tilføje, at jeg godt kan følge dig en smule hen ad vejen.

64'eren VAR mere "rå". Det ligger jo netop i Amigaens idegrundlag, at den skal nem at bruge (mus, symboler etc.), så folk uden kendskab til computere ikke føler sig fremmedgjorte. Desværre kan det, som i dit tilfælde, også have den modsatte effekt: at folk, der HAR erfaring med computere, får sværere ved at komme rigtigt ind på livet af den nye maskine.



## SVÆRT VALG

Først vil min far lige skrive et par ord:

I "Det Nye COMputer" nr. 3 spørger I, i en anmeldelse af fodboldspil om, hvem pokker Emlyn Hughes var. Emlyn Hughes spillede i 70'erne for Liverpool, og var samtidig på det Walisiske landshold.

Mig og min far købte i fællesskab en Amiga 500, fordi vi havde haft en C64, men gerne ville have nogle større udfordringer. Vi har haft den i ca. 2 år, og er begge da den mening, at spilbranchen er inde i en rivende udvikling, hvor der hele tiden bliver sat nye grænser for, hvad Amigaen kan præstere.

Jeg blev helt vild, da jeg hørte rygter om et nyt superspil fra Anco, der skulle have den geniale titel: Kick Off II. Så købte jeg "Det Nye COMputer" og læste om Player Manager, ligeledes fra Anco. Det lyder til at være fuldt på højde med Kick Off I + Extra Time. Vores spørgsmål er følgende:

Da spil er dyre, og vi ikke har råd til at købe to (vi holder os langt væk fra pirater!), spørger vi "Det Nye COMputer" - som myndige dommere, da I formentlig har prøvet begge spil - om hvilket spil, der er det bedste: Player Manager eller Kick Off II, i betragtning af, at vi allerede har Kick Off I + Extra Time.

Enk & "far" Mortensen, Billund

Hvis I allerede har både Kick Off og Extra Time, vil det mest oplagte valg nok være Player Manager. Det er i hvert fald det spil, der skiller sig mest ud fra de to ovennævnte. Om I så virkelig vil have et manager-spil, eller måske alligevel foretrækker endnu et actionspil i stil med I'eren, det må være helt op til jer.

## "C64 - STEINDØD!"

Først vil jeg takke dere i redaktionen for et fantastisk underholdende blad! Bladet er uvanlig fargerigt, og det er stil over udførelsen af reportager og artikler. Det beste Commodore-bladet er faktisk dansk!

Jeg kan desværre ikke bidrage med forslag til forbedringer af "Det Nye COMputer", da jeg er svært fornøyd med bladet slik

Denne måneds vitser er leveret af: Daniel Andersen i Jyderup, Jesper Thomsen i Esbjerg, Henrik Jensen i Hadsten, Henrik Jørgensen i Stevnstrup.... og Tina (adresse ukendt).

- Alle børnene havde en masse gode spil, undtagen Bo.  
- Han havde en Nintendo!

En indianer spørger sin far:  
- Far, hvorfor hedder lillesøster "Solstråle"?  
- Det er fordi solen strålede ind i tippen, da hun kom til verden. Var der ellers noget du ville spørge om, lille "Huligummi"?...

To frøer sidder på en jernbaneskinne. Pludselig siger den ene:  
- Der kommer toget (SPLAT!)  
- Hvor? (SPLAT!)

Overlægen på sindssygehospitalet havde bestilt en udenbys ekspres-samtale, og da den ikke kom hurtigt nok igennem, ringede han for at rykke.  
- Jeg må have den samtale omgående igennem! Ved De, hvem jeg er?  
- Næh, lød det rolige svar, men jeg ved, hvor du ringer fra!

det er nå. Jeg skulle likevel ønske en utvidelse af "værktøyskassen" i kommende nummer.

Så vil jeg gerne kommentere C64-debatten. Efter min mening er C64 død. Steindød - desværre. Et økende antal C64-brukere hindrer ikke program-mørerne fra at gå over til Amiga og PC. Disse maskinene repræsenterer morgendagen, noe som er en stor udfordring for dagens programører.

C64 er mye computer for pengene, men jeg er likevel villig til at betale mer for høyere teknisk standard. Personlig mistet jeg totalt interessen for C64 etter at jeg skaffet meg Amiga.

Jeg blir irritert når noen skriver inn og klager på at det er "for lite stoff om C64". Hva er det egentlig de venten at man skal skrive? Vil de så gjerne lese om "den nye hard-kassetten til C64 med 8 lydhoder, autoreverse og 16Kb"? C64-eiere verden over vil helt sikkert bli glade om dere tester C64-versionen av "It came from the Desert"! (joking!)

En skoleklasse er på virksomhedsbesøg i et bageri. I det varme lokale står bageren og ælter dej på sin bare mave.  
- Sikke noget ækelt svineri, fryser den snerpede lærerinde.  
- Nån, siger bageren, så skulle du bare se, når vi bager vaniljekransel!..

Olsen havde en mistanke om, at hans kone var ham utro. Så en dag ringede han hjem fra sit arbejde og spurgte sønnen, om hans mor var hjemme.  
- Ja, det er hun.  
- Hvor?  
- I soveværelset.  
- Er hun alene?  
- Nej, der ligger også en mand derinde.  
- Godt min dreng. Tag nu jægtegeværet og gå ind og skyd dem.  
- Ja det skulle drengen nok. Efter skudene gik han tilbage til telefonen og sagde:  
- Nu har jeg gjort det.  
- Det var godt, Søren.  
- Jeg hedder da ikke Søren, jeg hedder Kim.  
- Nå, det må du undskyldte. Så har jeg fået forkert nummer.

- Kan en Skoda køre gennem et hårmålesving med 200 kilometers fart?  
- Ja, men kun en gang!

Jens ligger på dødslejet.  
- Og forsøger du djævelen og alle hans gerninger?, spørger præsten.  
- Næh, siger Jens. Man skal vel ikke til at skabe sig uvenner lige nu...

- Fart far!, råbte lille Per.  
- Ja, hvad er der nu?  
- Mor har hængt sig oppe på loftet! Faren kommer styrtende op på loftet, hvor Per står og venter.  
- Aprilsnarl, udbryder han med et smil. Hun hænger nede i kælderens.

Repræsentanten kom til den lille nussede krø. Han var træt og sulten, og der stod Arabisk gullasch på menuen. Det fik han, og det smagte godt, så han roste krøkonen for hendes mad.  
- Men hvad var det for noget kød, der var i?, spurgt han nysgerrigt.  
- Det var skam vores kat, der blev kørt over i går, smiler den glade krø.  
- Hvad for noget, hyler manden - grøn i ansigtet. Hvorfor satan kalder De det for Arabisk gullasch?  
- Den hed Abdullah.

- Alle børnene spillede Kick Off, undtagen Jens.  
- Han havde kun sin Workbench!

## MÅNEDENS GODE RÅD

Til crackere og andet "godtfolk" i det ganske land:

DROP jeres copy-parties, og indfør kæmpe KICK OFF parties!

Morten Svendsgaard, Tim

Yeah! (lige vand på Sørensen melle, red)

## SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K

Ja, du får garanteret alle Skandinaviens C64-ejere på nakken efter dette! Som tak for et modigt og dejligt provokerende indlæg, sender jeg dig en lille godbid til din Amiga.



## Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye COMputers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

### Mega-disk:

CBSI Programmerne, som ligger på mega-disketten er al meget teknisk art, og du skal derfor være opmærksom på, at for at få det fulde udbytte af programmerne, så bør du have de pågældende blade, der bliver refereret til. Ydermere skal du også have tilgang til enSEKA-assembler og/eller AmigaBASIC, og vide hvordan disse virker. Programmer på Mega-disketten: (Bootblocken på Amiga 6/89, Sådan laver du et verdenshit 11/89, Lav din egen demo 9/89, Sådan laver du vektorgrafik del 1+2 11-12/89, Sådan laver du trackload 9/89, Byg selv billedtizer 12/89, Amiga Power Works 5-7/8-10/89)

### PD-disk #1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Epic)

### PD-disk #2 (7/8-88)

(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristrolia, HbHill, anim, gauge)

### PD-disk #3 (9/88)

(Comra, Obase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, PackIt)

### PD-disk #4 (10/88)

(HAMmmmm, DX-Synth, Nert, DEMOllion, LED, Melt, DK, Fanl, GOMF1.0, flp, Wiredemo, Psound, lyd)

### PD-disk #5 (11/88)

(Bird anim, boinglight anim, Boing3D anim, AboutSound, Birds anim, Birds audio, bird anim)

### PD-disk #6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, ClickFix)

### PD-disk #7 (1/89)

(Label, Spines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

### PD-disk #8 (3/89)

(Microspell, Amigamonitor, WBColors, IconsBlitz, Diodead, Wavesroll, Music, Wavefont, Sunmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

### PD-disk #9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseciff, Mouseon, Tinyclock, Worms)

### PD-disk #10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

### PD-disk #11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXX, NewZip, OMGPX, cmd, nolaftmem, Fsw)

### PD-disk #12

(Vcheck, Bank, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

### PD-disk #13 (11/89)

(RSLClock, SilCON, If2PCs, Othello, Bouncer, Plot)

### PD-disk #14

(Breakout, Vo, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAid, Hyperbase, Speechtoy)

### PD-disk #14a (2/90)

(HandShake, Auxhandler, Units, SelfFonts, PopCil, DiskSolve, Expose, MED)

### PD-disk #15 (3/90)

(Machil, Toomuch3D, Slotsca, Towers, 15)

### PD-disk #16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDUtil, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, Bootintro)

### PD-disk #17 (6/90)

(Gprint, PowerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orb3D, SceneGenDemo)

### PD-disk #18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

### PD-disk #19 (10/90)

(Car, Show, VirusHunter, Cassetti, Helper, Whats, PPShow, Roses)

### PD-Disk #20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

Marker de disketter du ønsker, og indsend **HELE** kuponen!

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_

By \_\_\_\_\_

Jeg har indbetalt

betøbet,

Kr. \_\_\_\_\_ på:

☐ Girokonto nr.971 1600

☐ Vedlagt i check

☐ Dankort; reg.

nr. \_\_\_\_\_

kortnr. \_\_\_\_\_

Ab. nr. \_\_\_\_\_

Udstedt den / 19

Underskrift: \_\_\_\_\_

HVORFOR BETALE 399,-  
NÅR DU KAN FÅ

# F19

## STEALTH FIGHTER

TIL AMIGA FOR

# KUN KR. 279,-

SE VORE TILBUD PÅ: **EUROSPORT**  
TEXT-TV, SIDE 507

NYE TITLER TIL

C64 (D) • AMIGA • IBM PC

WELLTRIS

SILENT SERVICE II

UMS II

BETRAYAL

NIGHTBREED - MOVIE

GOLD OF THE AZTECS

C64(D) AMIGA IBM PC

FRA 189,- FRA 249,- FRA 299,-

**DAISY Software**

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

## ABSALON DATA

### Amiga-udstyr:

512 Kram udvidelse m. ur og afbryder	715,00
512 Kram udvidelse m. ur, afbryder	885,00
512 Kram udvidelse til A-1000	1530,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder	1075,00
2MB Golem rambox t. A-1000/500, ext.	2435,00
3.5" Golem Diskdrev med trackdisplay	1250,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/50/afbryder	1515,00
3.5" 3-State/ta. Diskdrev m. bus & afbryder	85,00
5.25" 3-State/ta. Diskdrev/40/80/50/afbryder	1145,00
Eprambrænder, Golem	100,00
Kickstartmoduler (ROM-ROM), 2 kys.	155,00
Turbo Mus til Amiga 345,00 Jin Mouse	495,00
Bootelektor DFD-D12	45,00
Særlig til A-500 i hard plastik	130,00
Multiplaykabel, A-500/A-500 el. A-1000	130,00
Amiga Action Replay	995,00
Synco Express II	565,00
Mus & Joystick omkøbler, elektronisk	285,00
Firepower, elektronisk autofire i Joystick	170,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	mg

### Commodore 64/128 udstyr:

Eprambrænder, REX Goleb	590,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00
Særlig til C-64 i reguleret plastik	95,00

### Printere og tilbehør:

Star LC 24-10, 24 nkl	3290,00
Star LC 10, 9 nkl	1915,00
Goldstar PT-160 M, 9 nkl	1495,00

### Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" DSD NN	3,10	279,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	6,00	540,00
3.5" DSD NN	6,40	576,00
3.5" DSD NN Kac. farvede	7,50	675,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	11,75	1057,50

### Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

### Joystick og diverse:

Turbo 2 Super Quick Gun, autofire	105,00
Competition Pro 5000, Joystick	125,00
Pro Competition 9000, Joystick	180,00
The Arcade Joystick	195,00
Musemåtte, normal 70,00 Super	80,00
X-Copy til med Hardware	365,00

Forbehold for prisændringer

Se vore tilbud på EUROSPORT text-tv

Forhandlere søges, importer af varer fra

GOLEM - REX - VESALIA - 3-State

Alle priser incl. MOMS

**ABSALON DATA**

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

## ADVENTURE-KLUBBEN

- Skandinaviens største

### TILBYDER SINE MEDLEMMER

Mere end fire timers telefonhjælp hver dag, fordelt på 8 telefoner, hvilket garanterer et hurtigt svar til ALLE, der sidder fast!

Et bi-månedly medlemskab på minimum 48 sider spækket med tips, tricks, re- og previews, konkurrencer, testet artikler om såvel IBM- som rolle-spil, plus meget mere!

Skandinaviens bedste og billigste klub med salg af adventures til de bedste computere!

I denne måned omfatter en del af vores tilbud:

TITEL	CBM 64	AMIGA	IBM PC
BALLYHOO (Infocom)	-	219,-	-
BARDS TALE I (Elec. Arts)	139,-	179,-	179,-
BARDS TALE II (Elec. Arts)	219,-	299,-	219,-
BARDS TALE III (Elec. Arts)	239,-	-	-
BLACK CAULDRON (Sierra)	-	119,-	-
CASTLE MASTER (Incentive)	-	259,-	309,-
CHRONQUEST II (Harems)	-	289,-	429,-
CODENAME CEMAN (Sierra)	-	419,-	469,-
COLONEL'S BEQUEST (Sierra)*	-	419,-	469,-
CONQUEST OF GEMELOUT (Sierra)*	-	419,-	469,-
CORRUPTION (Magnetic)	199,-	209,-	209,-
CURSE o. 1. AZURE BONDS (SSI)	319,-	369,-	-
CUTTHROATS (Infocom)	-	289,-	-
FISH (Magnetic)	199,-	209,-	209,-
Gnome Ranger (Level 8)	159,-	169,-	179,-
LEATHER GODDESSES (Infocom)	-	359,-	-
LEISURE SUIT LARRY I (Sierra)	-	309,-	309,-
LEISURE SUIT LARRY II (Sierra)	-	409,-	409,-
LEISURE SUIT LARRY III (Sierra)	-	409,-	409,-
MOONMIST (Infocom)	-	339,-	-
POLICE QUEST I (Sierra)	-	309,-	309,-
POLICE QUEST II (Sierra)*	-	359,-	359,-
SCAPEGHOSH (Level 8)	179,-	229,-	229,-
SPACE QUEST I (Sierra)	-	249,-	249,-
SPACE QUEST II (Sierra)	-	319,-	319,-
SPACE QUEST III (Sierra)	-	389,-	389,-
ULTIMA V (Origin)	269,-	329,-	329,-
ULTIMA VI (Origin)	-	399,-	399,-

\* I megabyte kræves til Amiga.

Har dette vakt din interesse, så ring og bestil uforpligtende og GRATIS introduktionsmateriale! Et medlemskab koster på nuværende tidspunkt KUN kr. 110,- for 1/2 år eller kr. 200,- for 1 år. Kortlagt!

ADVENTURE-KLUBBEN, VESTERGADE 25A, 4600 MARIBO. Tlf: 53 88 4 17, giro 1 56 73 00

Softwarepriserne er incl. moms, så længe leverer leveres. Forbehold for trykfejl. Tilbud gælder kun medlemmer af Adventure-Klubben!



# VI GI'R DIG MERE STAR FOR PENGENE!



**GRATIS!**  
Dansk manual  
Ekstra farvebånd\*)  
Printerkabel  
Printerpapir  
\* ved køb af STAR printer

**star**  
ComputerPrinteren

## STAR LC 10 COLOUR

- ✓ AMIGA-print i farver
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**2.695,-**

## STAR LC 10

- ✓ 144 tegn/sek.
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**1.895,-**

## STAR LC 24-10

- ✓ 24 nåls laser kvalitet
- ✓ Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**3.295,-**

Alle priserne er incl. moms,  
en række printerpapir, Kabel og dansk manual

\*) Ekstra sort farvebånd til STAR LC 10 COLOUR

**JA TAK!** Send mig fluks:

- ☐ Brochure og skriftprøver  
☐ En STAR LC 10 COLOUR

- ☐ En STAR LC 10  
☐ En STAR LC 24-10

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./By: \_\_\_\_\_

# BELAFON

Istedgade 79 · 1650 København V  
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50



**DRØMME ER GRATIS.**



0,00 Kr.

**HOLD OP MED AT DRØMME.**



**AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



**Commodore**

Fori fremtiden forlængst  
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER



# amiga eurocharts '90

Af Marc Friis-Møller

**A**lle demoer har for tiden en evne til, på den ene eller den anden måde, at kunne anses som forbedrede kloner af gamle succeser (Om dette skal tages som et dårligt tegn på folks fantasi er ikke rart at vide).

Kopier af Scoopex's demo "Mental Hangover" har der efterhånden været mange af, men da disse for det meste var af ringere kvalitet end originalen, var det rart, for en gangs skyld, at se en RIGTIG GOD forbedring, i form af "Vertigo"s demo kaldet "Vectors for All".

Denne demo benytter sig af en MEGET hurtig rutine til fyldt vektor, og får derfor et flot resultat, med mulighed for både stencilvektor og andre effekter.

Knap så flot som "Vertigo"s demo er "Prime Evil"s nyeste produkt, kaldet "Natural Thing". Den nydeligt animerede scrolltekst er dog rimelig sjov at se på, da hvert enkelt bogstav konstant animeres (morskaben er dog lidt kortvarig da der utover dette ikke rigtig sker noget).

Den bedste underholdning kom i denne omgang absolut fra Peter Håkon Sundells og Ron Birks musikdisk kaldet "100 most remembered tunes from the 64". Og som titlen beskriver indeholder denne demodisk virkelig 100 af de fedeste 64'er melodier.

Hverken melodierne eller grafikken i denne demo er halvskele kopier. Alt er direkte overført fra 64'eren, og er derfor af den "rigtige" 64'er-agtige kvalitet. Denne demo er et samlerobjekt, og MÅ ses/høres.

Den mest eftertankevækkende demo må efter min mening, i denne omgang, være "Razor"s demo kaldet "Vertical Insanity".

**Så er de her igen folkens!! De hotteste og bedste demoer har efter en pause endnu engang indtaget redaktionen Amiga. De udvalgte demoer er denne gang af yderst varieret nationalitet, men de har dog det tilfælles at de absolut er i særklasse ... På hver sin måde!**

Demoen består i al sin enkelhed af nogle "enpikede" vertikale rør, som bevæger sig frem og tilbage over skærmen, men da disse rør består af et ret stort antal farver, må der tricks til for at muliggøre det.

Ifølge programmørens eget udsagn har han fundet en næsten ukendt maskinkodeordre, hvis hastighed gør dette muligt, men da jeg ikke har haft tid til at undersøge ægtheden af dette udsagn endnu, vil jeg overlade dette til de forskellige interesserede.

det var alt for denne gang, men jeg er snart tilbage - right after this message...!



Brainstorm.



Vertical Insanity.

Vectors for All



Vectors for All





# GALLERY

Af Kim Holm



CRASH

**E**gentlig kan jeg ikke tillade mig at kritisere andres billeder. De er jo unikke og fortæller trods alt noget om den person der har lavet det, ikke om mig. Hvis alt gik efter kritikkerens hoved ville verden blive alt for kedelig, stereotyp.

For de er alt for enige - kritikkerne, der er ingen variation i smag på samme måde du finder blandt andre. De skal absolut stå og råbe ud over byens tage, ikke så meget møntet på dig, men en anden kritiker på et andet tag. Derfor forfalder anmeldelser ofte til tomme floskler uden at være fleksible, de kritiserer uden at spørge ophavsmanden, hvorfor gjorde du sådan? Man dømmes jo heller ikke i

en retssag uden at lade den tiltalte ytre sig.

Derfor skal man tage disse med et gran salt, og forsøge sig trods alt. Det er meget godt med en ledetråd, men på et tidspunkt er alle de gode sluppet op, og du bliver nødt til at prøve de mindre gode. I mange tilfælde bliver du glædeligt overrasket...

Jeg har iøvrigt fået en forespørgsel på en bog jeg nævnte i et tidligere GALLERY. Bogen hedder "PIN UP" af Hajime Sorayama. Taschen Comics Verlag. Den kan købes hos Arnold Busck i København. Der er masser af dejlige damer, virkeligt flot lavet. Kan varmt anbefales.

## CRASH

Når jeg vælger billeder til GALLERY, er det altid dem jeg synes bedst om. Men dette kan blive et problem når jeg skal kritisere, for hvad skal jeg nævne for fejl? Jeg holder jo af dem som en helhed. I et andet GALLERY på et senere tidspunkt vil jeg prøve at vælge omvendt, og vil kalde artiklen "Zombie Massakren". Det skal jeg ikke denne gang, og "CRASH" er netop et typisk eksempel på førnævnte skrivekrampe. Tom Petersen står bag dette artilleri af et billede. Ved første øjekast ser det digitaliseret ud, men egentlig er det ligegyldigt hvordan det er blevet til, for effekten i det valgte motiv tyder på god sans for farver og virkemidler. Det er stærkt, originalt og 500 kr. værd!





**Gallery er tilbage, med læsernes egne kreationer. Kim Holm vælger månedens vindere ud, og kommer med værdifulde kommentarer til billederne.**



**JESTER**



**INSPIRATION**



**COMPUTER FREAK**



**SUNRAISE**

## THE JESTER

Mikkel Vinter har haft penslen fremme og brugt de virkemidler jeg har efterlyst. At efterligne virkelighedens lærred på computeren. Resultatet er den perfekte illusion, spontant, enkelt og naturtro. Motivet er også godt valgt, da mulighederne for farvelade er mangfoldige, du kunne måske have brugt endnu flere (se billedet "JUDGE" i sidste GALLERY). Men du har jo råd til at udvide paletten efter dette pletskud. 300 kr.JMJ.

## INSPIRATION

På samme måde som med Mikkel er inspirationen kommet over Dorian Denes i en kamp på liv og død. Det hele ser også

her malet ud. Lyset er ramt som jeg forestiller mig fremtidens udsigt fra et cockpit, radioaktiv varme. Guld og stærkt. Vi kan kun skønne om hvem der vinder "Den Sidste Krig", men du har ihvertfald vundet nu i et GALLERY, der med garanti ikke er det sidste, så du har chancen endnu engang hvis INSPIRATIONEN kommer over dig.

## COMPUTER FREAK

Nu skal jeg prøve at byde velkommen til Christine Hansen, uden alt for mange kønsrelaterede kommentarer, men det er svært da jeg altid bliver så glad når piger deltager. Også fordi kvaliteten altid er høj, måske fordi piger oftest har en større kritisk sans end os fyre. Det er

selvfølgelig et lidt gennemtærsket emne, men sjovt udført i en god overbevisende streg uden nogen urolige elementer, hvilket er vigtigt inden for denne genre.

Jeg synes dog at det var blevet bedre, hvis du havde tegnet dig selv, eller et andet væsen af hunkøn siddende ved computeren. Hvis piger selv forfalder til troen på, at computere kun er for drenge, kan det vare lang tid før den gamle skrøne at piger ikke du'r til teknik, hvilket er noget vrøvl, bliver manet i jorden. Hvis du ikke er rig på idealer endnu, håber jeg at kunne hjælpe dig på vej med en præmie. Tillykke!

## SUNRAISE

Jeg elsker dine kloder, Bjarne Rasmussen!





# Hvad det ER er hvad du får!

**D**er er det! Du har lige lagt sidste hånd på dit Amiga IFF-mesterværk, og du kan næsten ikke vente med at vise det til hele verden! Men hvordan vil du gøre det?

Der er mange muligheder; en dotmatrix-udprintning, et fotografi, selve skærmen eller fire-farve film, lavet i Professional Page, der er egnet til at trykke direkte i "Det Nye COMPUTER".

Hvis du nogensinde har prøvet flere af ovenstående muligheder, vil du uden tvivl have opdaget forskellene.

Hvilken metode giver så det mest præcise resultat? Og mellem de forskellige typer af udprintninger og skærm-displays, hvilken een af dem fortæller så sandheden om farverne - udprintningen eller skærmen? Dette er næsten ligesom at spørge hvad der kom først: hønen eller ægget!

## Den rigtige måde

Først og fremmest: medmindre du betaler op imod 210.000 kr., for en superprinter, så glem alt om din billige dotmatrix-printer ved siden af din Amiga.

Men af alle de nævnte muligheder (inklusiv monitorer), så er den **rigtigste** farve-reproduktion den du får ved at farve-separere i programmer som Professional Page.

Det er fordi farven er reproduceret direkte fra datænen inde i Amigaen, og ikke fra monitorer og printere, med varierende kvalitet.

Husk at en monitor repræsenterer data inde fra computeren, og ikke omvendt.

Og forskellen mellem farverne fra en monitor til en anden, kan være kæmpestor.

Selv en svinedyr, superduper, professionel specialfarve-monitor kan ikke garantere det perfekte billede, da det ligger i sagens (og



ovenstående palette er et typisk eksempel på, hvordan du sikrer dig, at hvad du ser på skærmen, er hvad du får ud i bladet. Pilen til højre viser hvad der er på skærmen som ren hvid. Ved at undersøge paletten ser vi, at denne hvide overhovedet ikke er ren, og indeholder nogle røde og grønne komponenter. Dette kan du måske ikke se på din monitor, men det vil helt sikkert komme med i bladet - hvilket måske ikke er hvad du havde tænkt dig. Løsningen er; simpelthen at justere de tre RGB-sliders, så de er ens.

**Som du sikkert har opdaget, har "Gallery" fået et helt nyt udseende - skabt udelukkende på en Amiga.**

**Det danske firma "Dimensia III" står bag, med hjælp af Professional Page, Digi-View, Digi-Paint, Re-Sep, og selvfølgelig dine tegninger!**

**Det betyder, at vi nu kan gengive dine billeder med 99.9%'s nøjagtighed, men for at opnå det, bør du lige læse denne artikel.**

**Af Mont Sherar**

teknikkens) natur, at et trykt billede viser farver på en måde, og en skærm viser farver på en anden måde.

Hvis du f.eks. laver en streg med en grøn vandfarve, og ved siden af laver en streg med grøn oliemaling, og derefter lader det tørre, så har du to forskellige slags grøn, selvom begge farver var ren grøn. Selvom farverne var de samme, var mediet forskelligt.

Derfor er det åbenlyst, at de stråler, der danner og viser farver på en skærm, ikke kan være nøjagtigt det samme som blækket der tegner et IFF-billede ved en udprintning.

Pointen er, at når du arbejder med to forskellige medier (skærm og udprintning), der begge skal vise det samme billede, så skal vi først give os selv en på siden af hovedet, hjælpe en ældre

dame over gaden og indse, at der er regler der skal følges!

Og det tager os til selve ideen med denne artikel: hvordan du sikrer dig, at dine Gallery-tegninger der kommer i bladet, er så tæt på hvad du ser på din skærm derhjemme, som overhovedet muligt!

Her er fire ledetråde:

**1. Tegn ALDRIG på din Amiga, hvis Brightness og Contrast ikke står i nul-position.** (Hvis dit billede mangler noget Brightness eller Contrast, så ændre det i billedets originale palette. Vi kan kun vise de præcise grafik-data i bladet, ikke eventuelle justeringer på din monitor).

**2. Undgå at bruge et TV, når du tegner dit mesterværk.** TV er den værste måde at få farvereproduktion overhovedet.

Hvad du ser på dit TV, vil højst sandsynlig ikke matche det billede, der kommer i bladet - eller på en rigtig computermonitor.

TV er designet til Cosby & Co., ikke DeluxePaint.

**3. Hvis du har en 1084 monitor, så husk på, at nogle af de viste farver er forkerte.** Blå er egentlig mere rød, hvid er ikke ren osv. (Nu ved du, hvorfor 1084 er så billig!). Billeder har meget mere farve-brightness end monitoren kan vise.

Den bedste måde at checke dette på, er at se pkt. 4

**4. Check din palette!** Er den hvide virkelig hvid, den sorte sort, den røde rød? Paletten kan ikke lyve, men det kan monitoren.

Hvis du bruger DeluxePaint, så er 15,15,15 rigtig hvid. Selv med 15,14,15 kan det stadigvæk godt se hvidt ud på din monitor, men nu er der i virkeligheden en smule rødt i.

Når det så trykkes i bladet, vil hverken computeren eller trykfilmene lyve, og farven bliver en anelse pink.

Denne artikel handler om en meget lille del omkring det komplekse arbejde ved at få computergrafik ud på et andet medie, men bør kunne hjælpe dig i dine fremtidige Gallery-kreationer, hvor resultatet bliver så nøjagtigt som muligt.

Så kom igang! Spark dig selv bag, hjælp så den ældre dame over gaden, og send dine geniale tegninger til Gallery!





APROPOS



# Fra et computerhjem

Af Nicoline

**L**igesom Christine Madsen tror at støde på en trykfejl i sin artikel - Det Nye Computer nr. 9 side 13 - om genlocks, således troede jeg også at der, i stedet for Christine Madsen, skulle have stået Christian Madsen, for som bekendt er det yderst sjældent piger kommer længere end til de gængse servicefag.

Derfor er det forfriskende at se en pige dukke op mellem de tunge tekno-drenge, der ellers råder og regerer i Amigaens fantastiske verden. Og roder!

For hver gang der kommer en altid-længe-ventet ny dims til "dyret", kokser de helt; tykke ledninger, stik og små mystiske boxe med altid-flere-muligheder, hober sig op alle vegne. Nye kredsløb ta'r over sådan er udviklingen, der for nogle ikke kan gå stærk nok, og for andre går alt for hurtigt. Her i huset startede vi i efteråret '78 med en Commodore PET model (med hele 8k bytes hukommelse), så blev det til en Commodore 3032 (32 k bytes) og printer (+ en astmatisk floppy-disk), som blev suppleret med en Commodore VIC 20 (2 k bytes), hvorefter Commodore 64 (64 k bytes) helt bestemt var sagen.

Derefter dukkede Commodore 128 op (3 i een computer). Men så kom Commodore Amiga 1000 (hele 256 k bytes), der kunne alt, havde alt, men som samtidig skabte en kø af ivrige brugere, der utålmod-

**Nicoline, kendt (og frygtet) fra dagbladens læserbrevs-sektioner, spidser blyanten, og kommer med nogle friske kommentarer om at være kvinde i en mandsdomineret databranche.**

igt ventede på at få demoerne skiftet ud med "do-it-self-programs", der oversat bliver til noget i retning af "find selv ud af programmer", med et ps: manual følger!

Ventetiden blev fordrevet med en gang strippoker eller anden midnatsmagi. Men så! Midt i det hele dukkede Commodore Amiga 2000 (1 megabyte) op og erobrede førstepladsen; der var ikke det den ikke kunne: her var der også for den kreative bruger virkelig noget at hente, såvel på lydsiden, som på billedsiden. De første 2-3 årgang med at vente på nyhederne, der altid var "lige på trapperne". Men så kom der skred i udviklingen; mulighederne blev afprøvet og bestod virkelighedsprøven med "Pomp and Circumstances". Her i efteråret 1990 - tolv år efter salige tante Pets' debut - kommer så, som sendt fra himlen: Commodores MULTI MEDIA AMIGA 3000 - vidunderet over alle vidundere! Med andre ord: Mega-dyret i den teknologiske åbenbaring. Således har jeg på nært hold studeret og fulgt udviklingen.

Utallige er de ting der har fascineret, utallige er de summer der er blevet brugt til udstyret og utallige er de timer der slet ikke har eksisteret, vel at mærke for den der er optaget af at udforske, teste, afprøve etc., vi kender det der med "det ta'r kun lige fem minutter", og når man endelig kan løsrive sig, er resten af familien forlængst gået i seng, mens bøffen i varmeskabet har ventet på at blive spist i op til 10 timer.

Når man brokkede sig over manglende opmærksomhed, eller aftaler der ikke blev overholdt, fik man i stedet en ivrig opfordring til at stifte bekendskab med udviklingens vidundermaskiner. Men det ville kræve en husmoderafløser der kunne overtage de daglige fritidsforøjelser såsom: madlavning, opvask, indkøb, vask, stryging, havearbejde, oprydning, rengøring m.m.m. (måske kunne Commodore-folkene utænke et husmoderprogram). Jeg ved ikke om jeg er den eneste på pigesiden der i en slags afmagt har prøvet at gå hen og købe en "tæskedyrlas",

bare for at få brøkdelen af et halv minuts opmærksomhed. Om det hjalp? Ja, for såvidt opmærksomheden først kom efter 3 uger, men da var den dyre las til gengæld blevet en genbrugsmodel. Men den slags er historie, man lærer efterhånden at samarbejde med tiden, og ellers følge med i udviklingen.

**KONKLUSION:** I det hele taget skal man se positivt på computerlivet og er ungerne interesseret, og det er de helt sikkert, så lad dem prøve kræfter med de dertil kreerede programmer. Trods alt er det børnenes fremtidsredskab, og desuden elsker børn at bruge deres kreative evner. En opgave for forældre med computer. Selvfølgelig er der mellem de tusinde familier, der har computer i hjemmet, forældre der forstår at benytte sig af de pædagogiske aspekter, heldigvis, men vi trænger til at få sat focus på, og mere spredning, i de udviklingsmuligheder der er til stede. Nu, mere end nogensinde.



# Du har kun det sjov SEGA laver!

SEGA's fantastiske spillmaskine er endelig kommet i dansk version.

SEGA GENESIS er maskinen der kommer tættest på de originale arcade-spil. Spil som *Ghouls 'n Ghosts*, *Super Thunder Blade*, *Rambo III*, *Space Harrier II*, *Super Hang-On* og *Golden Axe* kommer altid først til SEGA GENESIS.

SEGA GENESIS kan naturligvis udvides, til at bruge alle dine gamle Sega Master spil: så du ikke skal skrotte din værdifulde spilsamling.

På en SEGA GENESIS inkl. joystick og alle nødvendige kabler, samt et gratis eksemplar af SEGA's superhit *Altered Beast* for kun

**2395,-** inkl. moms



Start kabel	85,-	Mystic Defender	399,-	Herzog Zwei	399,-
Master/Genesis modul	445,-	Truxton	399,-	Twin Hawk	399,-
Ekstra joystick	195,-	Super Thunder Blade	399,-	Cyberball	399,-
Zoom	399,-	Space Harrier II	399,-	Eswat	399,-
Alex Kidd Enchanted Castle	399,-	Super Hang-On	399,-	Ghostbusters	399,-
Rambo III	399,-	The Revenge of Shinobi	399,-	Super Monaco Grand Prix	399,-
World Cup Italia '90	399,-	Golden Axe	399,-	Ghouls 'n Ghosts	499,-
Thunder Force II	399,-	Super League	399,-	Sword of Emilio	599,-
Last Battle	399,-	Basket Ball	399,-	Phantasy Star II	649,-
Forgotten Worlds	399,-	Arnold Palmer Tournament Golf	399,-		

## Er DU parat til PC-POWER?

Alle er enige om at Amiga 500 er blandt de bedste når det gælder musik, grafik og animation, men hvis man ønsker at arbejde seriøst med Amiga 500, viser det sig at der ligesom mangler noget.

### FULDEND DIT AMIGA 500 SYSTEM NU!

På ingen tid kan Amiga 500 forvandles til en rigtig IBM kompatibel PC-XT. Et overflødhedsbørn af professionelle MS-DOS software bliver tilgængeligt med et snuptag, takket være den indbyggede PHOENIX-BIOS.

### UDVID DIN AMIGA HUKOMMELSE OP TIL 15 MEGABYTE RAM

Derudover kan du regne med det indbyggede ur, både i Amiga-mode og i PC-mode, takket være indbygget batteri backup.

Glem alt om ekstra omkostninger til PC-kort. Din Amiga 500 er nu en PC-XT med farveskærm, farve grafikkort, or-kort, RS232-kort, game-kort, harddisk, RAM udvidelse, mus, joystick, parallel printer-kort o.s.v. (software opgradering til A590 o.lign. harddiske kan installeres).

Installationen af KCS POWER BOARD er meget simpel, ingen skruetrækker, ingen loddekolbe. Ingen teknisk viden er nødvendigt.





### AMIGA ACTION REPLAY

Supermodul til Amiga 500 der tillader kopiering af beskyttet software. Derudover indeholder AMIGA ACTION REPLAY en masse funktioner for »gør-det-selv-manden«, såsom find lyd og grafik i hukommelsen og gem det på diskette, desuden snyd, slowmotion, turbolader, virus detektor, sprite editor, maskinkode monitor og mange andre features.  
Nyeste version.

**kun 1195,-**

### DISKDREV

Driftssikkert slimline støjsvagt 3.5" disk-drev til Amiga, med gennemført bus, afbryder og 70 cm kabel.

**kun 995,-**

### 512Kb RAM

RAM udvidelse til Amiga 500 med afbryder og batteri-backup'ed real-time ur. 100% kompatibel med den originale A501.

**kun 895,-**

### SUPER PAKKELØSNING

Slå 2 fluer med et smæk og spar 95,- kr. Benyt super tilbuddet med diskdrev og RAM udvidelse for:

**kun 1795,-**

### TIPS OG TRICKS BØGER

Colonels Bequest	124,-
Gold Rush	124,-
Hero's Quest	124,-
King's Quest	124,-
King's Quest II	124,-
King's Quest III	124,-
Leisure Suit Larry	124,-
Leisure Suit Larry III	124,-
Manhunter 2 - San Fransisco	124,-
Police Quest	124,-
Police Quest II	124,-
Space Quest III	124,-
The Black Cauldron	124,-

### AMIGA NYHEDER

Mr. Do! Run Run (Electrocoin)	179,-
A.W.E.S.O.M.E. (Psychosis)	479,-
Atomic Robokid (Activision)	279,-
Rick Dangerous II (Micro Style)	279,-
Ultima V (Origin)	379,-
UMS II (Rainbird)	379,-

### USS JOHN YOUNG

Ny version af det danske superspil om krigsskibe i 1995, C64(129-/149,-).

**AMIGA 199,-**

### ARCADE JOYSTICK

Verdens stærkeste joystick. Bid i det... Slå musen med det... det virker stadigvæk.

**kun 248,-**

### TRÅDLØSE JOYSTICKS

2 joypads og 1 modtager til Amiga og C64/128. Sid op til 15 meter fra computeren og spil med 2 spillere uden ledninger. Hjemmeprogrammøren kan fjernstyre sin computer.

**kun 395,-**

### JOYSTICK OMSKIFTER

Tilslut din mus og 2 joysticks på samme tid med en JOYSTICK OMSKIFTER. Nu kan du med et tryk på en knap, vælge om du vil bruge mus eller joystick. Ingen irriterende ledningsskift.

**kun 395,-**



### MUS MED BRILLER

Den optiske mus balancerer ikke afsted på en gummibold, men har i stedet en lille »brille« i bunden, der kigger på musemåten. Verdens første mus der ikke samler støv og snavs op i mekanikken.

**kun 695,-**

### GRATIS KATALOG

Vi er altid leveringsdygtige i de nyeste titler til C64/128, Amiga og PC. Ring og få tilsendt et gratis katalog med titler og priser på spil, joysticks, tips bøger og andet udstyr til din computer.

**RING IDAG - DET ER GRATIS**

### UDVIKLERE SØGES

Siden Interactivision blev officielt lanceret i juni 1989, har vi haft megen vind i sejlene. Adskillige programmører, grafikere og musikere har grebet chancen for at arbejde med udvikling af software til Amiga'en, og mange af dem har færdiggjort projekter som vil blive udgivet i det kommende efterår.

Der har tydeligvis været hårdt brug for et dansk softwarehus, hvor udviklere kunne have et fast holdpunkt. Det går nu så godt, at Interactivision har brug for endnu flere dygtige folk, til alle opgaver inden for software-udvikling.

Er du programmør, musiker, grafiker eller har du en masse gode idéer til programmer, hører vi meget gerne fra dig.

Husk: Interactivision producerer og udgiver både spil og series software.

#### Krav til programmør:

- Du må kunne programmere i C eller Assembler (gerne begge dele).
- Du må være bekendt med både Amiga'ens hardware og Kickstart.
- Du må være i stand til at strukturere og dokumentere et program.

#### Krav til grafiker:

- Du må kunne tegne ting, mennesker og figurer i alle størrelser.
- Du må kunne arbejde med både 8, 16 og 32 farver uden problemer.
- Du må kunne animere figurer rimeligt naturligt.

#### Krav til musiker:

- Du må kunne lave forskellige stiltyper musik.
- Du må kunne arbejde inden for et begrænset stykke hukommelse.
- Du må meget gerne have adgang til sound-sampler.

#### Krav til folk med idéer:

- Du må kunne formulere dine idéer meget detaljeret på papir.

Mener du at kunne opfylde nogle af disse krav, så skriv til Interactivision på nedenstående adresse, hvor vores udviklingsafdeling vil gennemlæse alle henvendelser.

Vedlæg evt. en diskette med prøver på dit arbejde (programmer, grafik eller musik).

### SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86 80 2700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Du kan også få et katalog tilsendt, hvor du kan finde endnu flere underholdende tilbud.

Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selvom vi selvfølgelig bestræber os på at ekspedere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro (8 66 12 35) tillæg kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- ialt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg.

**INTERACTIVISION**

Hovedgårdsvej 4, DK-8600 Silkeborg, Fax: 86 800692 Tlf: 86 80 2700



FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13  
8260 VIBY J

# 4 esser til AMIGA

INTERWORD

## InterWord

Meningen med tekstbehandling har altid været at afløse skrivemaskinen. Den store forskel består i at tekstbehandlingen kan ændre og gemme tekster hurtigt og sikkert. Ved indskrivning af større eller mindre tekster, såsom rapporter, breve, artikler eller søgarbøger, er det vigtigt med et behageligt og overskueligt skærm billede, der passer den enkelte bruger, da bevægelse i teksten skal være hurtig og nemt, og de skrevne ord skal være let læselige.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms



INTERSPREAD

## InterSpread

Når både private og forretnings budgetter skal lægges, er InterSpread en kolossal hjælp. Det samme gælder ved matematiske udregninger, hvor InterSpread håndterer ubekendte faktorer så let som ingenting. Ved ændring af et enkelt tal eller en enkel formel, beregnes nye slutresultater samt løsningen på ligningen eller dette års trækprocent. InterSpread sparer mange timers udregning, når specielt større opstillinger skal udregnes med flere forskellige faktorer.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms



## InterSound

Alfede enten på amatør eller professionel basis, kan bruge Amigaens samplingsmuligheder til noget, har også brug for InterSound. Redigering mellem forskellige lyde, enten i mono eller stereo, samt effektbehandling af hele eller dele af lyde. InterSound kan med standard sampler-hardware, optage lyde fra en vilkårlig lydkilde (typisk bånd eller Compact Disc). Disse lyde kan så redigeres afspilles og gemmes til senere brug, i f.eks. et musikprogram.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

INTERSOUND



## InterAsm

Alle der enten på amatør eller professionel basis, vil programmere Amigaens stærke processor, har brug for InterAsm. Hvad enten man ønsker at arbejde på Amiga systemets premisser, eller tilføje Amigaens hardware direkte, er InterAsm parat med funktioner der gør livet lettere for Amiga programører. Arbejder man med store projekter, vil man også glæde sig over at InterAsm konstant oplyser om, hvor langt et job er kommet.

Vejl. udsalgspris 895,- inkl. moms

INTERASM



SUPER SOFT

Til:

- Amiga 500
- Amiga 1000
- Amiga 2000
- Amiga 3000

# 86 19 32 44

anviser nærmeste forhandler

Europæisk  
Distributør